komputer akt!f

Cara termudah dan menyenangkan dalam berkomputer

Infoaktif 3

Sur@t 6

Barang Baru
PENCETAK FOTO **HiTi 630PL** 20
SCANNER **CanoScan D1250U2F** 21
KIBOR **Logitech Internet Navigator** 21
PROSESOR **Intel Pentium 4/2,4 GHz** 22

Tes
Menakar Kekuatan Media Penyimpanan 26

Fitur
3G, .NET & Time-shifting 30

Konsumenaktif
Pemerintah Ogah Telepon Murah 49

Interaktif
CD-ROM Menjelang Pelancongan 50

Linux
Rahasia Penguin 52
Instalasi Mandrake 8.2 54

PopTek 56

Edukasi
Label Surat & Paket 58

Net.Aktif
Instant Messenger 62
Psikotes 64
Netchart 65

Digital Imaging
Teks nan Meliuk 70

No Problem Lah 73

Kolom DIAN_N@O 76

Nomor Depan 80

Kaum Konsumen, Bersatulah!

Hanya satu kata: hak. Tapi sebelum main tagih dan tuntut, pahami dulu posisi Anda. Kenalilah celah yang merugikan, dan juga peluang yang menguntungkan Anda dalam membeli dan memiliki alat elektronik. 8

GAMBAR SAMPUL
ILUSTRASI **VIKY HENDRIZAL**

Inilah Rahasianya

Para programer nakal menyisipkan fitur tersembunyi, meski bos besar melarangnya. 23

Meteor Garden

Tularkanlah cara termudah utuk menjala kelompok idola yang bukan *mi-telor-sarden* itu. 60

Mereka Berkisah

Gaya beberapa keluarga pembaca komputer akt!f mengarungi kehidupan digital. 68

Langkah-langkah

- Membuat Logo Bersiluet 33
- Membuat Kuis 34
- Membuat Newsletter Sendiri (Bagian I) 36
- Membuat Film Sederhana (Bagian II) 38
- Membuat Grafik & Memasukkan ke Word 40
- Menyimpan Alamat Situs Favorit 42
- Menyempurnakan Hasil Cetak Gambar 44
- Menyiapkan Foto untuk Web 46
- Tip & Trik 48

ILUSTRASI: VIKY HENDRIZAL

Kamera Setipis Kaset

Canon boleh bangga, punya kamera digital selebar kartu kredit. Kini Casio tak mau kalah, karena punya Exilim Ex-S1, kamera digital yang diklaim tertipis di dunia: seukuran kartu kredit dengan ketebalan hanya 11 mm. Ya, seti pis kaset Biar tipis, kandungan teknologi canggih-nya cukup tebal juga. Kamera mini ini memiliki teknologi CCD 1/2.7" dengan 1,31 juta pixel, sehingga mampu menghasilkan gambar dengan resolusi mencapai 1280 x 960 dpi. Dalam pencahayaan buruk, teknologi CCD membantu Anda untuk mengambil gambar dengan cukup baik. Walau begitu, kamera ini toh dibekali lampu flash *built-in*.

Selain melalui *view finder*, Anda juga bisa membidik obyek melalui LCD selebar 1,6 inci yang cukup terang. Lensa kameranya sendiri memiliki kemampuan *focal length* 37 mm. Exilim juga memiliki kemampuan *digital zooming* 4x

Kamera berbaterai lithium-ion ini menyimpan hasil tangkapan gambarnya ke dalam memori internal, dan kalau dirasa kurang cukup, Anda bisa memasukkan kartu memori tambahan. Kalau memorinya penuh, transfer saja *file* gambarnya ke PC melalui koneksi kabel USB.

Saudara kandungnya, seri Casio Exilim EX-M1, malah bisa memutar MP3 dan *file* movie. Menurut Fendy dari bagian pemasaran Casio House Jakarta, kamera tersebut mungkin baru masuk sekitar Juli. FARID | PRAM

Casio House
(021) 612 7524, 6230 1881

FOTO: CASIO

Wadah Nokiawan

Anda pemilik Nokia? Masukilah Club Nokia Indonesia. Komunitas ini menyediakan ragam layanan. Misalnya *download* nada dering, pesan bergambar dan logo operator.

Anda pun bisa menyumbangkan karya melalui komposer *ringtone* dan editor grafik *online*. *Gamepack* terbaru dan berbagai info terkini juga tersedia.

Untuk mendaftar, jangan lupa berbekallah IMEI ponsel Nokia Anda.

Setelah punya *user ID* dan nomor keanggotaan, Anda pun bisa mengaksesnya melalui fasilitas WAP dari **mobile.club .nokia.com**.

Klub ini terbuka bagi pemilik 3110, 3210, 3310,3330, 5110, 5130, 6110, 6210, 6130, 6150, 6250, 7110, 8110, 8110i, 8210, 8250, 8310, 8810, 8850, 8890, 9000/ 9000i/ 9110/ 9110i/9210 Communicator, dan Nokia Card Phone atau Ringo.

Gratis? Ya, kalau cuma mendaftar. Tapi untuk *download* Anda harus membayarnya dengan kupon kredit yang dijual gerai resmi Nokia. YUL | PRAM

www.club.nokia.co.id

Lapor, jdbgmgr.exe bukan Virus!

Anda pernah menerima *e-mail* dengan subyek "*Virus you may have*"? Pesan itu menganjurkan Anda untuk menghapus sebuah *file* bernama jdbgmgr.exe, yang katanya merupakan virus dan tak dapat dihapus oleh Norton maupun McAfee.

Menurut Virus Bulletin, *file* itu bukanlah virus, melainkan sebuah program Microsoft Debugger Registrar untuk Java. Kata Pete Sergeant, *web developer* Virus Bulletin, jdbgmgr.exe yang memiliki icon beruang Teddy itu tak akan mengganggu sistem Anda saat mengeksekusinya.

Tapi kalau Anda tak percaya, ya hapus sajalah. Hal ini toh tak akan memengaruhi komputer – meski tidak dianjurkan. Bila Anda telanjur menghapusnya, maka beberapa program *recovery* Windows yang dapat Anda gunakan untuk me-*restore file* tersebut.

Peringatan palsu alias *hoax* mengenai jdbgmgr.exe telah banyak beredar dalam bahasa yang berbeda. FENNY

www.virusbtn.com

sstt...

Irfan Setiaputra (Aya, 38)
Country Manager PT Cisco Systems Indonesia

Komputer 1 Notebook ThinkPad Pentium III (kantor)
1 Pentium III rakitan (rumah)

Situs wajib Detik.com, Lippostar.com, F1.com

Online per hari 5 – 6 jam (kantor), 1 jam (rumah)

Alamat e-mail 2 *e-mail account*, semuanya aktif

Milis Ikut 3 milis (ITB, asosiasi warnet, dan eks-kantor lama)

E-mail per hari 100-an *e-mail*

Ponsel Nokia 9210 (ponsel ke-8)

SMS per hari Sekitar 20-an pesan

Pernyataan "Kalau bisa sih teknologi baru cepat masuklah. Dan kalau memang ada manfaatnya, ya saya ambil, karena saya bukan orang yang gampang terjebak dengan teknologi."

21 juta

pengguna komputer di Amerika menggunakan *photo-editing software* di rumah, pada Oktober 2001. Jumlah ini meningkat 27 persen dibanding 10 bulan sebelumnya yang hanya 16,9 juta orang. Di sisi lain, pengguna *photo-editing software* di kantor mencapai 12 juta orang, naik 37 persen dari 10 bulan sebelumnya.

SUMBER: JUPITER MEDIA METRIX, WWW.JMM.COM

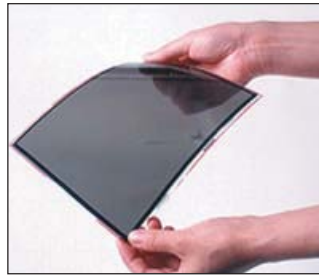
Office Gratisan

Harga resmi Microsoft Office XP Standard US$ 479 (sekitar Rp 4,3 juta). Mau yang sejenis, tapi gratis? Pakailah aplikasi StarOffice. Mau gratisan lainnya? Liriklah OpenOffice.org 1.0 yang barusan diluknncurkan oleh OpenOffice.org. Aplikasi ini berjalan di berbagai *platform* – termasuk Linux, , Solaris, dan Windows.

OpenOffice.org merupakan gabungan dari para eksekutif Sun, relawan pengembang *software*, dan beberapa pihak lainnya lagi. Isi produknya sama dengan StarOffice. Ada *word processor* (seperti Microsoft Word), *spreadsheet* (semacam Microsoft Excel), presentasi (bak Microsoft PowerPoint) dan aplikasi gambar (mirip Microsoft Photo Editor), bisa membaca *file* Microsoft Office dan StarOffice, dan tersedia dalam lebih dari 25 bahasa.

"Mungkin OpenOffice.org 1.0 merupakan satu-satunya harapan bagi konsumen yang sudah muak dengan sistem monopoli Microsoft," kata Eric Raymond, pendiri Open Source Initiative.

Proyek ini diklaim sebagai proyek *open source* terbesar dengan lebih dari 7,5 juta baris kode program. Sampai kini versi awalnya telah di-*download* lebih dari 4,5 juta pelanggan. YUL

www.openoffice.org

Monitor Lipat

Toshiba berhasil mengembangkan sebuah layar LCD TFT yang fleksibel, berukuran sekitar 21cm, dengan resolusi 800 x 600 dot. Bahannya? *Polysilicon* yang bertemperatur rendah.

Layar lipat itu dibuat dengan merekatkan sebuah dasar transistor yang berbentuk kaca tipis ke lembaran plastik yang fleksibel.

Tak mengherankan bila layar Toshiba ini menjadi 75 atau 80 persen lebih tipis dari layar biasanya, dan dapat dilekukkan membentuk kurva. Anda dapat melekukkannya ke berbagai arah, dengan radius kurva maksimum 20 cm. Fleksibilitas ini memunginkannya dipasang pada ponsel dan PC, bahkan mungkin pada dinding yang melengkung. Tebal layar lipat ini hanya 0,4 mm, dengan berat kurang dari 20 gram.

Di Tokyo, Jepang, pekan lalu Toshiba mengumumkan akan meluncurkan produk ini pada 2004. FENNY

www.toshiba.co.jp

Anak Sulung Sony Ericsson

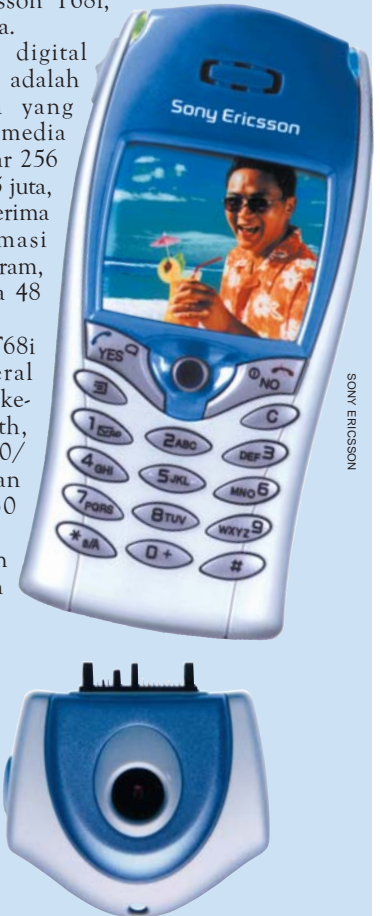
Setelah Sony Jepang dan Ericsson Swedia kawin tahun lalu, maka nama resmi cabangnya di sini pun panjang: Sony Ericsson Mobile Communications International AB - Kantor Perwakilan Indonesia. Hasil perkawinan itu tentu saja bukan hanya kantor di Pondok Indah, Jakarta Selatan, tapi juga produk. Namanya Sony Ericsson T68i, yang merupakan anak pertama.

Ponsel berkamera digital CommuniCam MCA-20 itu adalah ponsel pertama di dunia yang memiliki fitur MMS (Multimedia Messaging Service) dan berlayar 256 warna. Harganya sekitar Rp 4,5 juta, dapat mengirimkan dan menerima gambar, foto, dan animasi berwarna. Berat ponsel itu 84 gram, panjangnya 100 mm, lebarnya 48 mm, dan tebalnya 20 mm.

Teknologi yang diusung T68i antara lain GPRS (General Packet Radio Services) berkecepatan 40,2 kbps, Bluetooth, dan *tri-band* GSM 900/1800/1900. Untuk mengirim pesan tersedia jatah sampai 1.530 karakter dan 200 gambar.

Si sulung itu diluncurkan bersamaan dengan peresmian operasi kantor di sebuah kafe, di Plaza Senayan, Jakarta Pusat, yang merupakan kantor cabang pertama di wilayah Asia, pada 16 Mei lalu, oleh Claes Svensson, *vice president marketing* Asia Pacific perusahaan tersebut. @DIT

www.sonyericssonmobile.com
(021) 769 2222

SONY ERICSSON

Survei Berhadiah

AC Nielsen Consult sedang melakukan survei *online* semesteran tentang penggunaan internet di Indonesia untuk keenam kalinya. Yang disurvei antara lain penggunaan transaksi perbankan, pembelian barang, perdagangan saham, dan berbagai hal yang dapat dilakukan secara *online*.

Survei berisi 70 pertanyaan ini menyediakan hadiah berupa kamera digital Sony DSC-P5, ponsel Motorola, dan *voucher* Rp 200.000 untuk dihabiskan di Carrefour dan Hard Rock Cafe. Pengundian dilakukan 19 Juni. Pemenangnya akan diumumkan secara *online* dan akan dikirimi pemberitahuan via *e-mail*. IYAN

survey.consultco.com/s/id

Kretek Digital

Rokok tak pernah dianjurkan oleh Pak Dokter dan Pak Mantri. Cara beriklannya pun dibatasi. Tapi tetap saja ada saluran baru berpromosi, misalnya internet. Maka Djarum pun bikin situs Djarum Super Site. Acara peluncurannya di Hard Rock Café, Jakarta, 20 Mei lalu, yang bertajuk Djarum-Super Loaded Party, melibatkan Gigi, The Groove, dan musisi top lainnya.

Terus, ini situs buat siapa? Perokok? Roland Halim, *marketing officer* PT Djarum, hanya menyatakan, situs ini untuk wadah komunitas sehingga anggotanya bisa mendapatkan pelbagai informasi.

Jika menengok isinya, situs itu memuat aneka berita kegiatan yang dekat dengan olahraga dan petualangan, termasuk kegiatan otomotif yang disponsori oleh Djarum Super. Pokoknya serba bercitra maskulin. Semua rubrik diawali dengan kata "super". Yah, namanya saja promosi, kan? Ada juga *games* berhadiahnya, plus *screensaver* panjat tebing yang bisa di-*download*. Artinya, nonperokok (syarat: berusia 18+) bisa ambil bagian. ANDY | TYO

www.djarum-super.com

Monitor 21" = Rp 4,5 Juta

Salah satu mata acara perlombaan teknologi adalah menekan harga semurah mungkin – kalau bisa tanpa terlalu banyak mengorbankan kualitas. Maka Cornerstone Peripherals, perusahaan di Freemont, California, Amerika baru-baru ini mengumumkan punya monitor 21" c1035 (0.21mm *horizontal dot pitch*, 1600 x 1200, 85 Hz *refresh rate*) seharga di bawah US$ 500 (sekitar Rp 4,46 juta).

Rada nakal juga sih, karena harga resminya US$ 499 (sekitar Rp 4,45 juta). Di Amerika, biar cuma sedollar lebih murah, produsennya berhak mengaku telah memecahkan rekor harga.

Memang sih, sebagai bandingan, harga termurah Eizo F77 21" (1600 x 1200 resolusi maksimum) adalah US$ 760 (sekitar Rp 6,78 juta), dan yang termahal yakni Eizo F980 21" (2048 x 1536 resolusi maksimum), adalah US$ 1,650 (sekitar Rp 14,74 juta) – semuanya di **bhinneka.com**.

Di balik adu harga ini, Jim Witkowski, *chief hardware engineer* Cornerstone, menyatakan kepada Internetwire, persoalannya adalah penegasan bahwa monitor CRT tetap lebih bagus ketimbang LCD, terutama dalam kualitas gambar dan saturasi warna.

Sayang, produsennya hanya menyediakan barang ini untuk negerinya sendiri. TYO

www.corimage.com

OPINI

Kwalitèt

Mutu. Kualitas. Kwalitèt. *Kwaliteit. Quality*. Tingkat kebagusan.

Kalau penjual ada sedia sarung pelekat, kain cita, dan batik, disertai etiket (istilah sekarang: label) "Kwalitèt Terdjamin", apalagi dengan foto beraster kasar dari si juragan kain yang sedang tersenyum bahagia penuh keyakinan diri, maka pedagang dan pembeli sama-sama mengamini bahwa barang itu memang bagus.

Kalau di kemudian hari ternyata kainnya terbukti tak bagus, dan tak setara dengan harga, maka pedagang dan pembeli sama-sama kapok. Habis perkara.

Tapi sesungguhnya masalahnya tak sesederhana itu. Habis perkara itu cara lama.

Dari sisi konsumen, mereka kadung merogoh uang, sekaligus membuang (atau setidaknya menunda) giliran untuk membeli barang lain.

Harga peluang harus dihitung. Begitu pun ongkos psikologis: kejengkelan, dan mungkin rasa malu kalau barangnya dihadiahkan untuk orang lain.

Kini apa pun barangnya, dan juga apa pun jasa yang dibelinya, semuanya terpulang kepada konsumen: rela atau tidak dirinya dijadikan monyet terantai yang hanya menerima kulit kacang, dan hanya kulit kacang tanpa biji sama sekali, setelah itu hanya garuk-garuk kepala, untuk hiburan si pemberi?

Kulit kacang itu bisa berupa fitur tipuan, suku cadang ringkih, info tak jelas sehingga tubuh terluka, tiadanya tanggapan terhadap keluhan, dan janji palsu.

Semua itu adalah kejahatan. TYO

SURAT UTAMA

Demi Anak & Tambur

Saya seorang ayah dari sepasang putra-putri, masing-masing 8 dan 3 tahun, bermukim di Sampit, Kalimantan Tengah. Saya baru bisa mengoperasikan komputer sejak Oktober 2000, saat saya berusia 32 tahun dan sudah bekerja di perusahaan swasta. Terlambat, kan?

Meski telat kenal komputer, hampir seminggu sekali saya membeli tabloid komputer di kios majalah. Suatu hari tabloid itu tak ada, dan penjualnya menawarkan komputer*akt!f* edisi 09 (29 Agustus 2001).

Daripada pulang dengan tangan hampa terpaksalah saya membeli majalah ini. Ternyata isinya mudah dipahami oleh awam. Saya langsung jatuh cinta, dan ketagihan!

Maka saya pun mencari edisi-edisi sebelumnya. Tapi semua toko dan pengecer sudah kehabisan. Untunglah, Sirkulasi Gramedia Majalah segera tanggap, sehingga edisi-edisi lalu (kecuali edisi 00 dan 01) bisa saya dapatkan, untuk melengkapi koleksi yang saya langgani mulai edisi 14 (7 November 2001).

Kini saya dapat mengakrabkan anak-anak saya dengan komputer lebih dini, agar mereka kelak tak seperti ayahnya. Saya pribadi, selaku penggiat *marching band,* amat tergerak untuk memanfaatkan PC dalam menulis partitur, seperti yang disajikan edisi 26 (24 April 2002). Sayang, *software*-nya tak ada di kota saya.

Agus Santosa
Sampit 74322
Kalimantan Tengah

ILUSTRASI: VIKY

Gaya Kantoran

Orang TI di kantor saya supersibuk. Kalau ada problem dengan PC, saya harus menunggu lama. Untung, sejak Februari lalu saya selalu bisa mengatasi masalah sendiri, karena bantuan majalah ini. Kalau boleh usul, tambahkanlah info tentang kursus, seminar, *workshop* atau semacamnya yang akan diselenggarakan, karena hal itu akan sangat membantu orang kantoran seperti saya

Daniel La Sombo
Jakarta 10210

Apa Bedanya?

Saya bingung, apa sih bedanya *No Problem Lah* dan *Antarkit@*?

Bobby Christanto
Palembang 30115

No Problem Lah itu nama rubrik, dengan isi utama tanya jawab pembaca dengan Redaksi. Adapun Antarkit@ adalah bagian dari rubrik itu, yang khusus menampung solusi/jawaban pembaca terhadap masalah pembaca lain.

Linux (I)

Menyesal juga, saya baru tahu majalah ini belakangan. Tapi kenapa pembahasan Linux sedikit sekali? Apa Redaksi ekstremis Windows?

Agung Jayatman
Malang 65145
Jawa Timur

Linux ada, bahkan kami muat berseri, kan? Nanti kami malah bikin buku panduan Linux.

ILUSTRASI: IRVAN

Linux (II)

Tak sabar saya untuk membaca pembahasan Linux. Sayang, di kota saya majalah ini datang terlambat. Alangkah baiknya jika majalah ini juga membahas dunia pertambangan.

Yudha Saiful
Pelaihari 70814
Kalimantan Selatan

Linux (III)

Hah? Saya kaget baca edisi yang membahas Linux. Itulah yang saya harapkan selama ini. Terus deh bahas Linux.

Eddy Prayitno
Jakarta 13940

Pelayanan Bagus

Saya mengikuti majalah ini sejak edisi 01, membeli secara eceran. Tapi saya kecewa dan merasa dirugikan ketika mendapatkan edisi 27 (22 Mei) yang cacat produksi, halaman 2-3, 6-7, 10-11, dan 14-15 tercetak dobel (tertindih) dengan halaman lain, sehingga tidak bisa terbaca.

Maka saya pun segera mengeluh via *e-mail* ke Redaksi. Tak lama kemudian saya menerima edisi pengganti, lengkap dengan permintaan maaf dari Redaksi, berikut cinderamata kecil. Terima kasih, Bung Redaktur! Pelayanan Anda bagus sekali.

Moerdianto
Jakarta 10710

Mana Bukunya?

Saya sangat tertarik kepada buku *Langkah-langkah Cepat.* Di mana saya bisa mendapatkannya?

Indra
Pekanbaru 28142
Riau

Hubungilah agen Kompas dan toko buku lengkap terdekat.

Mali, Belmain Komputel

Redaksi Sudah Pikun?

Majalah ini sudah berusia setahun, tapi salah cetaknya menjadi-jadi. Pada edisi 26 (24 April), huruf dalam teks banyak yang berdempetan sangat rapat. Pada edisi 27 (8 Mei, hal. 10), kesalahan judulnya malah parah: *Mali Belmain Komputel.* Jangan pikun ya!

Eddy
Medan
Sumatra Utara

Maaf, kerapatan huruf pada edisi 26 itu terjadi selama proses pracetak, yang berada di luar kontrol Redaksi. Soal judul dalam edisi 27, itu memang kami sengaja untuk melafalkan gaya cedal anak-anak.

Pingin Apple, Mack!

Sudah banyak majalah yang membahas PC. Tapi jarang yang membahas Apple Macintosh. Dulu pernah ada majalah khusus Mac, tapi berhenti terbit. Karena Redaksi bekerja sama dengan penerbit luar negeri, mestinya

Macintosh pun dibahas, beserta segala masalahnya. Peminat Mac cukup banyak lho.

Selaku agen (PT Paskal Jaya), saya juga mengusulkan agar Redaksi menyediakan CD-ROM. Pembaca yang berminat bisa menghubungi agen. Buatlah jajak pendapat, pasti mayoritas pembaca menginginkannya.

J.Tanu
Bandung
Jawa Barat

E-mail Eksklusif

Dalam Net.Aktif edisi 26 (24 April 2002, hal. 63), dijanjikan ada pembahasan tentang alamat *e-mail* eksklusif pada nomor berikutnya. Nyatanya ketika edisi 27 (8 Mei 2002) terbit, hal itu tak termuat. Kok bisa sih?

Sulchan Darmawan
Pondok Gede 17413
Jawa Barat

Pengirim yang suratnya termuat sebagai Surat Utama akan mendapatkan sebuah album CD eksklusif. Redaksi komputeraktif Gedung Gramedia Majalah, Jalan Panjang 8A, Kebon Jeruk Jakarta 11530.

DARI BUKU TAMU SITUS

Tolong pelayanan surat pembaca ditingkatkan. Masukkan yang benar-benar bermutu, jangan yang asal komentar.

Yuli Syaiful Ramadhan, 21, Mahasiswa

Maaf, ketika menyiapkan apa yang kami janjikan, layanan **www.tukangweb .com** *yang akan kami contohkan itu sedang diperbaiki, hingga kini. Maka kami pun menundanya.*

Ingin Roy Suryo

Saya merindukan tulisan R.M. Roy Suryo. Saya juga ingin menulis di sini. Bagaimana?

Ronny Lokajaya
Yogyakarta 55212

Redaksi terbuka terhadap naskah yang dikirim oleh anggota milis komputeraktif. Silakan bergabung dulu.

LAN Windows 2000

Saya ingin Redaksi memandu cara membuat jaringan dengan Windows 2000, termasuk cara mengeset servernya.

Eko Haryono
Karawang
Jawa Barat

Syair Gumam

komputeraktif *yang selalu aktif / menampilkan berita yang selektif / mendorong pembaca 'tuk selalu kreatif / memberikan jawaban yang positif / menjadikan konsumen 'tuk selalu aktif /* komputeraktif *jadilah selalu yang terbaik...*

Wasfil Gumam
Jakarta 11530

Tuntutlah Hak Anda!

Butuh lebih dari sekadar undang-undang, Anda perlu keberanian dan kekritisan untuk memperjuangkannya.

Pernah iseng mengamati berapa keluhan konsumen yang masuk melalui rubrik surat pembaca di koran dalam seminggu? Sepuluh, dua puluh, atau bisa jadi lebih. Itulah sebagian potret konsumen di Indonesia.

Jika mau lebih jelas lagi, tanyai deh lembaga advokasi konsumen seperti YLKI (Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia). Atau ikuti beberapa *mailing list* yang khusus membicarakan kepentingan konsumen.

Tentu kami tidak mengajak Anda untuk mengambil sikap hitam-putih dalam berhubungan dengan produsen dan lini depannya. Bagaimana pun, Anda membutuhkan mereka.

Lagipula, tidak semua kasus konsumen itu bersumber dari kesalahan pelaku usaha, karena Anda pun bisa melakukannya. Tapi semestinya, pelaku usaha yang baik kan senantiasa melindungi konsumennya dari berbuat kesalahan.

Dalam sebuah ilustrasi, misalnya, si A pergi membeli sebuah TV. Sang pedagang merekomendasikannya pada sebuah merek tertentu. “Wah, saya jamin ini tahan lama deh,” kata si pedagang.

Namun, setahun kemudian, saat pesawat TV tersebut bermasalah, sang pedagang cuma bilang, “Yah, ganti saja dengan merek ini. Yang Bapak punya memang kurang bagus.” Siapa yang salah dalam hal ini?

Pembeli mungkin saja salah karena tidak lebih dulu mencari info yang lengkap, sedangkan si pedagang kalau terbukti sengaja mengaburkan informasi yang benar tentang suatu produk pun bersalah.

Kejadian seperti itu mungkin lumrah Anda temui sehari-hari. Tidak semua konsumen ingin mempermasalahkannya. Dan memang tidak semua permasalahan akan menghasilkan sanksi hukum, karena masih ada sanksi sosial yang bisa menjadi senjata konsumen.

Namun semestinya kita sama-sama menyadari, bahwa semakin konsumen permisif terhadap hal-hal ini, maka semakin haknya juga akan terus menerus terenggut.

Belum Paham

“Meski sudah ada Undang-undang (Perlindungan Konsumen), tapi kenyataannya masih belum menggembirakan,” tutur Tulus Abadi, seorang staf peneliti pada YLKI di Jakarta.

Undang-undang No. 8 Tahun 1999 yang dimaksud Tulus memang menjabarkan hak dan kewajiban konsumen, termasuk juga hak dan kewajiban pelaku usaha serta larangan dan sanksi hukumnya.

Sidharta, pakar hukum konsumen yang juga dosen S2 di Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara, Jakarta, melihat kurangnya kesiapan dan pemahaman konsumen akan haknya menjadi aspek penghalang utama efektivitas undang-undang. Di Amerika Serikat sendiri, menurutnya, hak konsumen mesti diraih dengan penuntutan langsung ke pelaku usaha.

FOTO: RANO KUSUMA OLAH DIGITAL: ARIYO

HAK ANDA

Hak-hak konsumen menurut pasal 4 UU RI No.8/1999:

- Hak atas kenyamanan, keamanan dan keselamatan dalam mengkonsurnsi barang dan/atau jasa;
- Hak untuk memilih barang dan/atau jasa serta mendapatkan barang dan/atau jasa tersebut sesuai dengan nilai tukar dan kondisi serta jaminan yang dijanjikan;
- Hak atas informasi yang benar, jelas, dan jujur mengenai kondisi dan jaminan barang dan/atau jasa;
- Hak untuk didengar pendapat dan keluhannya atas barang dan / atau jasa yang digunakan;
- Hak untuk mendapatkan advokasi, perlindungan, dan upaya penyelesaian sengketa perlindungan konsumen secara patut;
- Hak untuk mendapat pembinaan dan pendidikan konsumen;
- Hak untuk diperlakukan atau dilayani secara benar dan jujur serta tidak diskriminatif;
- Hak untuk mendapatkan komnpensasi, ganti rugi dan/atau penggantian, apabila barang dan/atau jasa yang diterima tidak sesuai dengan perjanjian atau tidak sebagaimana mestinya;
- Hak-hak yang diatur dalam ketentuan peraturan perundang-undangan lainnya.

Lihat lengkap UU RI No. 8/1999 melalui:
www.ri.go.id/produk_uu/isi/produk_99/uu1999/uu-08-99.html
www.internews.or.id/content/medialaw/lawnreg/UU81999
Kepmen Perindag No. 608/MPP/Kep/10/1999 :
www.dprin.go.id

"Segi kekritisan masyarakat perlu ditingkatkan. Tanpa *pressure* dari konsumen, pelaku usaha tidak akan mengubah kebijakannya," ujarnya.

Baginya undang-undang baru menjadi *umbrella act* saja, dan sifatnya masih sangat umum. Pemerintah pun tidak cukup kuat untuk memfasilitasi penerapan undang-undang ini. "Dulu katanya mau dibentuk Badan Pelindung Konsumen Nasional, namun sampai sekarang, mana?" tanyanya.

Keluhan Garansi Paling Tinggi

Boleh jadi dugaan pengarang buku *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia* itu benar. Mari tanya diri kita sendiri, sejauh manakah kita sudah memahami hak kita sebagai konsumen?

Tak usah yang *njelimet* dulu, misalnya soal garansi. Pahamkah Anda mengenai garansi yang seharusnya Anda dapatkan saat membeli barang elektronik atau digital, dan bagaimana cara mendapatkannya?

"Untuk (produk) elektronik kebanyakan keluhan memang mengenai garansi," ungkap Tulus, tanpa memperjelasnya dengan statistik.

"Seringkali kita melihat bahwa kondisi yang dipersyaratkan untuk garansi sebegitu banyaknya, sampai-sampai kalau kita perhatikan tidak ada lagi yang bisa digaransi," ujar Sidharta mengiyakan.

Sayangnya lagi, menurut Sidharta, peraturan yang spesifik soal garansi ini pun tidak ada.

"Klaim garansi dapat diajukan sejauh memenuhi syarat. Kalau bukan karena kesalahan pemakaian, maka garansi otomatis diberikan," papar Eduard Depari, *public relation* LG.

Seperti diungkap Shidarta, pelaku usaha memang memberlakukan batasan-batasan, misalnya dengan dasar kondisi kerusakan tertentu saja. Ini pun masih dibatasi dengan waktu atau wilayah berlakunya.

"Kami hanya memberikan garansi terbatas untuk produk-produk kami," tegas Meiske Surjadinata, manajer *marketing communication* Sony Ericsson Indonesia.

Manual: Wajib!

"Garansi diberlakukan untuk semua kerusakan karena kesalahan pabrik," jelas Hasan Aulia, General Manager Nokia Indonesia. Frase "kesalahan pabrik", dalam beberapa kasus, batasannya kabur.

"Aturan mengenai kondisi yang diberlakukan tidak ada. Karena itu, peraturan untuk garansi mesti lebih jelas lagi," ungkap Sidharta.

Bagaimana dengan ketersediaan buku manual? Memang, produsen di Indonesia umumnya sudah sadar buku manual. Sayangnya, kebanyakan buku manual produk elektronik dan digital masih berbahasa asing: Inggris, Jerman, Jepang, Mandarin, Spanyol...

Padahal produsen, impotir, dan distributor di Indonesia oleh UU diwajibkan membuat manual berbahasa Indonesia. Sanksi hukum bagi pelanggarnya maksimum Rp 2 milyar. "Di Kepmenperindag 608/MPP/Kep/10/1999 juga diterangkan masalah itu, tapi saya kira sanksinya hanya administratif," ungkap Sidharta.

Beberapa produsen tahu persis soal ini. "...karenanya kami merasa sangat perlu untuk mencantumkan *manual book* dalam bahasa Indonesia," papar Meiske.

"Manual dalam bahasa Indonesia jelas sangat penting karena alasan praktis, yakni lebih komunikatif bagi konsumen," tambah Eduard.

Tapi Fiona Mambu, *communication manager* IBM, Indonesia menilai, pembakuan manual ke bahasa Indonesia untuk produknya cukup sulit. "Karena *grammar*-nya cukup berbeda. Apalagi untuk manual, terjemahannya harus *step by step*, karena perintahnya sangat spesifik dan mekanikal," tambahnya.

Plus-minus Produk

UU juga mewajibkan pemaparan kelebihan dan kekurangan produk. Namun nyatanya, beberapa vendor keberatan saat kami tanyakan soal ini. "Kelemahan dan kelebihan tidak etis untuk saya bicarakan," ujar Sung Khiun, *marketing manager* LG.

Tapi konsumen bisa mendapatkan info plus-minus produk itu dari *review* media massa dan pihak yang independen. Khusus untuk produk komputer dan digital, ada sekian rujukan – termasuk dari internet – yang bisa Anda jadikan pegangan untuk memilih produk yang berkualitas. Pakailah itu. YUL | PRAM

ADUKAN KE SINI

YLKI (Yayasan lembaga Konsumen Indonesia) Jakarta
(021) 798 1858, 798 1859, 797 1378
www.ylki.org
E-mail: info@ylki.org

LP2K (Lembaga Pembinaan Dan Perlindungan Konsumen) Semarang
(024) 513 539

Mailing list untuk konsumen:

- **groups.yahoo.com/group/konsumen**
- **groups.yahoo.com/group/Yang-terbaik**
- **groups.yahoo.com/group/infokonsumen**
- **groups.yahoo.com/group/telkom-indonesia**
- **groups.yahoo.com/group/thecustomers**
- **groups.yahoo.com/group/FPPK**

ILUSTRASI: ADE

Celaka! PC Rusak, Garansi Ditolak

Anda sendiri mesti teliti dan hati-hati, karena tidak semua kerusakan tercakup garansi.

Komputer, seperti produk elektronik lainnya, memiliki prosedur pengoperasian dan perawatan. Kerusakan yang seringkali terjadi biasanya akibat kekurangtahuan pengguna dalam memahami standar pengoperasian. Memang sih, faktor eksternal kadang juga bisa menyebabkan bobroknya komputer.

Nah, pahamilah terlebih dahulu karakter komputer Anda berikut jeroannya yang rentan terhadap kerusakan. Kalau perlu, Anda pun harus menanyakan secara detil tentang hal yang tak Anda pahami kepada si penjual, termasuk masalah garansi. Hak Anda sebagai konsumen harus Anda manfaatkan.

Agar Garansi tak Basi

Garansi alias jaminan suatu barang biasanya selalu disertakan bersama produk yang dibeli oleh konsumen. Dan barang yang dijual oleh pedagang atau produsen adalah barang asli, yang memiliki tempo tertentu.

Toko penjual komputer pun biasanya selalu memberikan garansi untuk produk yang mereka jual, baik itu paket PC lengkap atau komponen periferalnya. Hasil tinjauan lapangan memberikan gambaran bahwa garansi komputer biasanya bervariasi antara satu sampai tiga tahun, dan ini juga masih dibedakan antara jasa perbaikan dan *spare parts*.

Hal tersebut berlaku hampir untuk semua merek PC, baik *branded* lokal/luar negeri dan rakitan. Tak jarang produsen komputer merinci lagi model garansi yang diberikannya. Seperti halnya garansi *motherboard* dari PT

	Mugen	Relion	Zyrex	IBM	Rakitan
Garansi	1 tahun servis dan spareparts, 3 tahun motherboard	3 tahun servis dan 2 tahun spareparts termasuk monitor	3 tahun garansi terbatas	1 - 3 tahun tergantung produknya	1 tahun spareparts, 3 tahun servis
Buku Panduan	Bhs. Indonesia	Bhs. Indonesia dan Inggris	Bhs. Inggris	Bhs. Inggris	Bhs. Inggris (per komponen)
Layanan Kerusakan	1 tahun onsite*, >1 th dibawa ke pusat servis	1 tahun onsite*, >1 th dibawa ke pusat servis	Komputer di bawa ke pusat servis	Komputer di bawa ke pusat servis	Komputer di bawa ke pusat servis

CATATAN: NAMA PRODUK DI SINI HANYA MERUPAKAN CONTOH

* ONSITE (TEKNISI DATANG KE TEMPAT)

Multicom – produsen Mugen – yang secara khusus memberi tenggang waktu garansi *motherboard* selama tiga tahun.

Relion, salah satu vendor komputer lokal, memberikan garansi yang sedikit lebih lama. "Produk Relion diberi garansi tiga tahun untuk jasa servis dan dua tahun untuk penggantian *spare parts* termasuk monitor," ungkap Benny Kusuma, *product manager* PT Berca Cakra (Relion).

Di dalam kartu garansi biasanya telah tertera prasyarat dan syarat tertentu, yang bisa diklaim oleh konsumen apabila mendapati barangya rusak. Sebagai konsumen, Anda harus membaca dengan detil pasal-pasal dan ketentuan agar garansi tak basi.

Perlu diketahui bahwa kerusakan yang ditanggung oleh produsen biasanya yang disebabkan proses fabrikasi, tidak termasuk bencana alam atau karena salah pemakaian.

Menurut Sutiono Gunadi, *general manager* PT Multicom, jika *motherboard* rusak seperti terkena kencing tikus, misalnya, atau akibat kelalaian konsumen tidak menutup rapat *casing* komputernya, maka konsumen tersebut tidak bisa mengklaim garansi.

Hal senada diungkapkan oleh Oktowon K., asisten manajer te*chnical services* Zyrex. "Kerusakan *software*, virus, pemakaian yang berlebihan – panas, lembab, terbanting secara berlebihan – dan akibat bencana alam, tidak termasuk dalam jaminan garansi," terangnya.

Seorang kerabat redaksi yang tinggal di Depok pun pernah bercerita mengenai kegagalannya mengklaim garansi. Menurutnya, ketika CD-ROM *drive* miliknya mengalami kerusakan, garansinya tidak bisa diklaim.

Hal tersebut dikarenakan segelnya rusak, akibat *drive* tersebut dicabut sendiri dari *casing* untuk dibawa ke toko tempat ia beli. Makanya, apapun kerusakan yang terjadi, Anda perlu membawa CPU-nya, tak perlu dibongkar-bongkar lebih dulu.

Meminimalkan Risiko

Sebenarnya pihak produsen komputer pun secara ketat harus melewati standardisasi produk sebelum melemparnya ke pasaran. Namun standardisasi ini berlaku untuk vendor yang memproduksi komputer bermerek. Kalau komputer rakitan, ya biasanya begitu selesai dirakit, tak perlu uji segala karena langsung dijual ke pasaran.

Memang, kualitas dan jaminan serta nama perusahaan dipertaruhkan oleh komputer *branded*, baik yang dari luar maupun lokal. "Komponen yang kami gunakan harus memenuhi persyaratan dari badan-badan berakreditasi internasional, seperti FCC, CE, UL, dan lain-lain, dan tentu saja persyaratan dari Zyrex sendiri," jelas Timothy Siddik, presiden direktur PT Zyrexindo.

Penyebab Kerusakan	Komponen Yang Terkena	Tindakan Pencegahan
Fluktuasi Tegangan Listrik	Pertama power supply, lalu harddisk, motherboard dan bisa juga monitor	untuk daerah yang tegangan listrik sering naik turun gunakanlah stabilizer yang baik (memiliki sekering pemutus)
Terkena Petir	Pertama modem, lalu bisa juga merambat ke komponen lain seperti motherboard	Jangan mengkoneksikan kabel telepon ke komputer ketika terjadi hujan disertai petir
Listrik Padam Mendadak	Paling sering adalah harddisk, bisa menyebabkan timbulnya badsector	Gunakanlah UPS (Uninterruptable Power Supply), dokumen yang sedang dikerjakan pun bisa selamat
Panas Yang Tinggi	Prosesor, chipset, GPU kartu VGA, harddisk	Jagalah proses pendinginan dalam casing, gunakanlah heatsink dan fan yang bagus serta tambahkan blower untuk casing
Mendapat Guncangan	Harddisk, sambungan kartu VGA	Jangan letakkan casing di tempat yang tidak stabil, lalu hati-hatilah jika memindahkan komputer
Udara Yang Lembab	Floppy drive, CD ROM, komponen motherboard bisa berjamur	Berikanlah ruang yang cukup bagi komputer untuk bernafas, jangan ditempat yang sempit dan padat
Terkena Air	semua komponen komputer, kecuali bagian luar casing	Jangan meletakkan cairan dekat komputer, jika terlanjur kena segera matikan komputer dan keringkan
Terkena Kencing Tikus	sifat korosifnya merusak komponen motherboard	Tutup rapat casing jaga agar tidak ada lubang yang terbuka

Meski kebanyakan produsen mengatakan produknya telah lolos uji dan memperoleh lolos fabrikasi, namun sebagai konsumen, Anda tetap berhak untuk berhati-hati dan teliti sebelum memutuskan pembelian PC. Sebab, bagaimana pun kebanyakan produk elektronik pasti memiliki cacat produk, entah itu perbandingannya 1:10.000 atau bahkan lebih.

Menanggapi hal ini, pihak Apkomindo (Asosiasi Pengusaha Komputer Indonesia) hanya menyarankan konsumen untuk memperhatikan garansi dan layanan perbaikan serta purna jual yang diberikan produsen.

Secara organisatoris, asosiasi ini memang belum membuat standardisasi layanan konsumen bagi toko-toko penjual komputer di Indonesia. Namun Apkomindo akan terus berusaha melindungi kepentingan konsumen, untuk mendapatkan produk komputer beserta layanan yang baik dan benar dari pedagang komputer.

"Kami akan melindungi konsumen dari trik bisnis merugikan dari pengusaha komputer," ungkap Michael S. Sunggiardi, ketua bidang humas, komunikasi dan internet Apkomindo.

IYAN|@DIT

RAWAT AGAR AWET

1. Matikan selalu komputer melalui *shutdown*; jika tidak, maka *hard disk* komputer tersebut akan cepat rusak.
2. Bersihkanlah roda di dalam *mouse* agar gerakan kursornya menjadi lancar. Bersihkan juga celah antartombol pada kibor, bisa dengan vakum atau dibalik kibornya.
3. Beri jarak yang cukup antara monitor dengan dinding (± 20 cm) dan juga bagian atasnya, agar tidak terjadi pengumpulan panas di dalam monitor. Bila ruangan tidak menggunakan AC, pasang kipas angin di atasnya.
4. Hindarkan debu dari komputer karena dapat merusak komponen di dalamnya. Sebaiknya gunakan penutup dari plastik jika komputer dimatikan.
5. Rapikanlah kabel IDE di dalam *casing*, agar aliran udara yang mendinginkan komponen tidak terganggu.

Player Dijamin tidak Rusak atau Rusak tidak Dijamin?

Jangan cepat percaya tentang keawetan suatu produk, dan yang lebih penting lagi Anda pastikan jaminan purna jualnya.

FOTO:RANO KUSUMA

Banyaknya barang elektronik, seperti VCD dan DVD *player*, yang ada di pasaran memang menguntungkan konsumen. Yang jelas, harganya menjadi lebih murah. Apalagi bila barang-barang itu buatan Cina atau Korea, harganya akan jauh lebih murah dibanding merek-merek terkenal seperti Sony, JVC, Philips dan sebagainya.

Harga murah memang menguntungkan dan menyenangkan, tentunya. Hanya saja, hal itu semestinya juga diimbangi dengan dengan pemberian garansi dan layanan purna jual yang memadai.

Dari hasil pantauan kami, rata-rata produsen memberi garansi yang meliputi reparasi dan *spare-part* atawa suku cadang, selama satu hingga tiga tahun. Namun ini pun masih bukan merupakan jaminan, karena pada kartu garansi akan terbaca beberapa kondisi yang mungkin menyebabkan jaminan tersebut hilang.

Para produsen mengaku telah mengingatkan konsumen akan garansi, maupun hal-hal yang dapat menyebabkan hilangnya sebuah garansi. Menurut *Marketing Manager* LG Indonesia Sung Khiun, sebagai tindak pencegahan, konsumen perlu memeriksa terlebih dahulu apakah produk tersebut dijamin oleh distributor tunggal resmi yang terdaftar di Depdagri/Deperindag.

Cermati Bagian Paling Rentan

Joko, seorang yang bekerja di bidang reparasi VCD/DVD *player* yang berpusat di Harco Glodok, Jakarta, menyarankan untuk memeriksa model optik (prosesor MPEG) dari suatu VCD *player*. "Inilah bagian yang paling sering rusak. Pastikan saja prosesornya masih dalam kondisi baik," tandasnya.

Nasihat Joko lagi, Anda perlu menjauhkan VCD dan DVD *player* dari debu, dan mematikan *player* dari tombol on/off. "Jangan langsung saja dicabut kabelnya," tegasnya.

Jangan pula membiarkan *player* terus aktif selama beberapa waktu, karena panas yang ditransfer dari aliran listrik dapat merusak prosesor. Kalau untuk *compo* audio, yang perlu Anda rawat adalah *mechanic tape*-nya, karena bagian ini yang paling mudah rusak.

Sung menyarankan, VCD/DVD *player* Anda jangan dipakai untuk memutar *software* bajakan. Kualitas *software* bajakan sangat rendah, sehingga model optik Anda perlu mengeluarkan kemampuan yang lebih dari yang seharusnya. Akibatnya, *player* Anda bisa cepat rusak.

Dihubungi terpisah, Arief Hadianto, *retail and brand manager* Bang & Olufsen (B&O), mengatakan semua produknya sangat mudah dalam perawatan dan aman. "Hanya untuk keamanan kami menyarankan agar *customers* memasangnya melalui *stabilizer*, karena survei membuktikan bahwa listrik di negara kita sangat tidak stabil, dan melewati batas toleransi yang telah ditetapkan pabrik," jelasnya.

Di samping itu, para pembeli juga dianjurkan untuk melihat lagi buku manual mengenai perawatan produk yang dibeli. Masih menurut Arief, di buku manual pun telah disebutkan bahwa *voltage* yang digunakan adalah 240 V +/- 10 persen – maksudnya, diberikan toleransi kurang lebih 10 persen. Tidak akan terjadi kerusakan oleh konsumen selama pengoperasiannya melalui

tombol-tombol yang telah disediakan. Sayangnya, manual tersebut masih dalam bahasa Inggris.

Utamakan Jaminan

Dalam membaca klausul sebuah kartu garansi, Anda harus perhatikan benar pasal dan jangka waktu garansi, termasuk juga hal yang dicakup di dalamnya. Kadangkala masalah suku cadang atau reparasi tidak disebutkan secara detil.

Khusus untuk produk yang menyertakan kartu garansi, tapi toko yang menjual produk itu tidak memberikan sama sekali garansi, ini patut Anda pertanyakan. Garansi, walaupun cuma sebatas jaminan dalam tempo tertentu, sangat penting untuk Anda dapatkan. Bukankah Anda membayar untuk mendapatkan produk yang berkualitas?

Setelah membeli suatu produk, tentu menjadi tugas Anda untuk tetap menjaga agar garansi tidak hangus. Anda mungkin sudah mahfum bahwa beberapa produsen tidak bersedia memberikan *support* untuk produk yang telah diutak-atik sebelumnya, meskipun dengan alasan memperbaiki.

Misalnya saja produk VCD *player* Compa. Pada kartu garansinya tertulis jelas bahwa Compa tidak akan menawarkan *support* untuk produk yang istilahnya "salah pasang". Hal sama juga berlaku pada kartu garansi yang tidak terdapat stempel toko (tempat membeli) atau tanda tangan penjualnya.

B&O, salah satu produsen perangkat elektronik kelas atas, tidak memberikan garansi untuk kerusakan akibat transportasi, kecelakaan (jatuh), terkena petir, banjir (air), kebakaran dan kesalahan yang disengaja.

B&O memberi garansi internasional selama dua tahun untuk seluruh produknya, termasuk juga *spare parts*. Garansi ini berlaku di mana pun terdapat *customer service*, ke mana pun Anda membawa produk tersebut, bahkan ke luar negeri sekali pun.

Sementara itu Bambang, seorang staf *marketing* Orion Electronics berkantor di Glodok, Jakarta, menyarankan para pembeli untuk selalu menyimpan bukti pembelian. "Pokoknya yang itu (bukti pembelian) jangan diutak-atik deh. Apalagi untuk barang yang cukup mahal seperti DVD *player* atau *compo*," katanya. Anda pun sebaiknya tidak mereparasi sendiri, sebab kalau ada yang salah, maka jaminan-nya bisa hilang.

Selain kartu garansi, yang dapat menjamin hak Anda sebagai konsumen adalah buku manual VCD/DVD *player* maupun *compo*. Bila ada kerusakan, misalnya, sementara Anda telah mengikuti petunjuk di buku manual, tentu kesalah-an bukan di pihak Anda. Sung mengata-kan, buku manual sangat penting peran-nya, agar kelak tidak terjadi kesalahan dalam pemeliharaan dan pengoperasian.

Akhirnya, *player* mana pun yang Anda pilih, dari segi mutu maupun garansi, bisa dikatakan hampir sama. Bahkan nama-nama terkenal pun tidak kebal dari kerusakan.

Lalu sebagai konsumen, mana yang Anda pilih: dijamin tidak rusak, atau rusak tidak dijamin? Yang pertama biasanya datang dari produsen atau penjual. Padahal, Anda tahu, tak ada barang yang kebal dari kerusakan. Yang kedua, sudah pasti Anda hindari, karena tentu Anda tetap menuntut adanya garansi.

Jadi, tak perlu Anda pilih keduanya. Yang Anda pilih tentunya adalah rusak tetapi tetap dijamin untuk perbaikannya. FENNY|@DIT

Anda perlu memperhatikan

beberapa hal untuk VCD/DVD *player* dan *compo* Anda:

- Jauhkan dari tempat berdebu; ini akan menjaga kelangsungan hidup model optik.
- Jangan memutar *software* bajakan.
- Selalu mengaktifkan/menghentikan *player* dari tombol on/off atau power.
- Selalu mencabut kabel setelah selesai menggunakan *player*.

Produsen	B&O	Sony	LG	Fuji Electric	Compa	PT Panggung Electric Corporation
Nama produk	BeoCenter 1 (DVD, VCD, CD audio player	DVP-NS700V (DVD player)	DK-4700P DVD - Multi Player	Fuji Electric compo CD/ VCD player	Compa VCD Player	Akari compo radio-cassette player
Garansi	2 tahun (spare part dan servis)	1 tahun (spare part dan servis)	1 thn (servis)	1 tahun, dan 6 bulan garansi toko*	1 tahun	1 tahun (spare part dan servis)
Support	Garansi juga berlaku di negara lain	*after sales service* pada Sony Authorized Service Center	Layanan langsung di customer care LG	Lokal (ada di Jakarta)	Lokal (ada di Jakarta)	Lokal (39 tempat servis di Indonesia)

*GARANSI TOKO TIDAK DISEDIAKAN OLEH SEMUA VENDOR. SUMBER: NUSANTARA ELECTRONICS, B&O, SONY, LIPUTAN. CATATAN: NAMA PRODUK DISINI HANYA MERUPAKAN CONTOH

Printer Ngaco Anda Cuma Melongo

Banyak janji yang dilontarkan produsen atau penjual, tapi Anda mesti tetap teliti dan cermat.

MODEL: BOBBY FOTO: RANO KUSUMA OLAH DIGITAL: ARIYO

Seperangkat komputer saja di rumah Anda rupanya sudah tak cukup. Karena kebutuhan yang meningkat, Anda pun memerlukan perangkat-perangkat yang biasa menyertai PC, seperti printer, *scanner*, kamera digital, *webcam*, *hard disk*, atau yang lain.

Karena sampai saat ini belum ada ilmuwan yang bisa menemukan perangkat yang anti-rusak, tentunya Anda harus memperhatikan apa yang disebut dengan layanan purna jual.

Jangan sampai Anda dibuat jengkel, belum-belum perangkat yang Anda beli sudah rusak. Semakin jengkel lagi karena Anda mendapati layanan purna jual yang sangat buruk.

Supaya hal semacam itu tidak terjadi kepada Anda, tentu Anda harus waspada dan hati-hati dalam membeli perangkat tersebut. Untuk itu, ada baiknya Anda cari tahu dulu apa keunggulan dan kelemahan yang dimiliki oleh produk tersebut, bagaimana komentar para penggunanya, bagian mana saja yang rentan akan kerusakan, bagaimana layanan garansinya, dan berapa banyak *service center* yang dimiliki oleh produk tersebut.

Untuk dua hal terakhir, Anda tentunya bisa menanyakan kepada vendor atau toko di mana Anda membeli. Sebagai konsumen yang tentu tak mau rugi, bertanyalah jika ada sesuatu yang belum jelas dengan layanan yang mereka miliki. Apa saja yang mereka janjikan, dan apa yang menjadi hak Anda sebagai konsumen.

Anda bisa mendapatkan informasi-informasi yang Anda perlukan melalui internet, bertanya pada teman yang sudah berpengalaman, juga lewat buku dan majalah yang sudah menguji perangkat tersebut.

Gunakan Internet

Internet itu ladang informasi. Anda bisa mendapatkan informasi apa saja di sana, termasuk informasi tentang baik-buruknya sebuah produk dan bagaimana komentar para pemakainya.

Banyak pihak telah melakukan tes dan pengujian terhadap berbagai produk dan mempublikasikan di internet. Untuk perangkat yang berhubungan dengan komputer, termasuk printer, *scanner*, dan perangkat tambahan lainnya, Anda bisa merujuk pada pengujian beberapa situs seperti **www.cnet.com**, **www.zdnet.com**, **www.tomshardware.com**, dan beberapa situs lainnya.

Anda bisa juga mencari rujukan ke situs-situs lainnya, yang bisa Anda cari melalui *search engines*, dengan memasukkan kata kunci "(nama produk) review". Di situ Anda akan mendapatkan daftar situs yang mengulas produk tersebut.

Dari situs-situs tersebut, Anda bakal menemukan hasil pengujian mereka terhadap berbagai perangkat komputer. Keunggulan dan kelemahan sebuah produk bakal dibeberkan di sana. Mereka juga tidak sungkan menyatakan suatu produk sebagai produk unggulan, jika memang produk tersebut memiliki kinerja yang sangat bagus.

Beberapa situs memberi kesempatan kepada pengunjung situs yang sudah pernah mencoba suatu perangkat, untuk memberikan komentarnya terhadap produk tersebut. Walaupun komentar mereka tidak bisa 100 persen dijadikan pegangan, tapi setidaknya Anda bisa mendapatkan gambaran seberapa banyak pengguna yang merasa puas, atau tidak puas, dalam menggunakan produk tersebut.

Sebenarnya selain informasi dari situs, Anda juga bisa mendapatkan informasi tersebut melalui majalah-majalah komputer, seperti yang ada pada rubrik Barang Baru dan Tes yang terdapat di majalah kesayangan Anda ini.

Perhatikan Kelemahan

Kalau Anda kebetulan membeli printer, terutama yang jenis *inkjet*, Anda perlu paham bahwa bagian paling rentan pada perangkat ini adalah *print head*. Karena sering menjadi sumber kerusakan, tentu ia butuh perhatian khusus.

Penyebabnya biasanya terletak pada pemakaian tinta *refill* (isi ulang) yang sembarangan. Selain itu juga akibat penyimpanan yang kurang baik, atau justru karena jarang digunakan. Jadi untuk amannya, Anda bisa mencegahnya dengan tidak menggunakan tinta isi ulang untuk printer Anda.

Menurut Budianto Iskandar, *division manager* (Canon product) PT Datascrip, kerusakan yang tidak masuk dalam garansi adalah *print head*, tinta (kartrid), dan segala kerusakan yang disebabkan kesalahan pemakai, seperti terjatuh, pemakaian tinta *refill* sembarangan, dan terkena air.

Nah, tentunya Anda perlu berjaga-jaga supaya hal-hal yang tidak ditanggung dalam layanan garansi tersebut tidak terjadi. Namun, Anda mesti siap, karena rupanya tak banyak elemen yang tercakup dalam garansi.

Budianto sendiri berusaha meyakinkan konsumen. Jika saja konsumen dalam pemakaiannya tidak *sembrono*, dan memperhatikan aturan-aturan di buku manual (petunjuk), maka konsumen tidak perlu khawatir produknya akan (cepat) rusak.

Sedangkan untuk *scanner*, bagian yang harus Anda jaga adalah lempengan kaca dan lampu *scanner*. Kebanyakan kerusakan pada bagian tersebut sering terjadi, misalnya kaca *scan* tergores saat melakukan *scanning* obyek tiga dimensi.

Hal senada dikemukakan oleh Herry Gunawan, teknisi dari PT Umaxindo Persada, Jakarta, bahwa hal

SEBAIKNYA ANDA TAHU

TIP MERAWAT PRINTER

- Tiap-tiap merek dan jenis printer memiliki cara sendiri dalam perlakuannya, misalnya saja untuk memasang tinta. Pastikan Anda memperoleh buku petunjuknya (manual), dan bacalah dengan seksama tentang penggunaan dan perawatan printer tersebut.
- Hati-hati menggunakan tinta *refill* (isi ulang), apalagi jika Anda tidak yakin akan kualitasnya. Sebaiknya jangan digunakan. Jika masih ada gelembung udara pada saat pengisian tinta tersebut, maka gelembung itu bisa menutup lobang-lobang *print head* yang sangat kecil, sehingga bisa mengakibatkan tinta macet.
- Bersihkan debu pada penggulung kertas (*paper roller*), karena debu tersebut bisa mengakibatkan kertas macet.
- Jangan biarkan tinta habis dalam jangka waktu lama, agar komponen pada *print head* tidak terlepas.
- Jangan terlalu lama dibiarkan menganggur, karena tinta bisa mengering.
- Bersihkan permukaan luarnya dengan kain yang lembut.

TIP MERAWAT SCANNER

- Bersihkan bagian luar *scanner* dengan kain lembut, hindari penggunaan kain yang kasar, karena bisa menimbulkan goresan.
- Jangan menggunakan campuran *acetone*, bensin, atau karbon tetrakhlorida pada permukaan kaca dari *scanner*. Hal ini bisa merusak lapisan kacanya.
- Jangan menggunakan bahan yang mengandung alkohol isoprofil pada bagian kaca tersebut, karena meninggalkan noda dan membuat buram kacanya.
- Matikan *scanner*, dan cabut colokan listriknya. Buka tutup covernya, bersihkan lapisan kacanya dengan kain yang lembut, yang bisa dibubuhi pembersih kaca yang ringan. Bubuhkan pembersih tersebut pada kain terlebih dahulu, jangan langsung ke kacanya. Lalu, sekalah perlahan-lahan dengan kain lembut yang bersih.
- Setiap kali selesai menggunakan *scanner*, bila tidak dipakai dalam waktu lama, sebaiknya adaptornya dicabut, agar tidak panas. Atau ditambah tombol On/Off di colokannya.
- Biasakan menggunakan *cover* untuk *scanner* saat selesai menggunakan alat tersebut.

TIP MERAWAT CD-RW DRIVE

- Jauhkan CD Writer dari debu dan kotoran. Jika perangkat ini sedang tidak dipakai, ada baiknya Anda tutup dengan *cover*. Sebab debu yang masuk ke dalam dapat merusak optik.
- Gunakan CD kosong yang kompatibel dengan kecepatan CD-RW *drive*-nya, untuk meminimalisir kegagalan dalam proses burning CD.
- Hindari penggunaan CD-RW untuk membaca CD yang kotor atau rusak (tergores).

MODEL: BOBBY FOTO: RANO KUSUMA

yang biasanya dikeluhkan konsumen pada saat klaim garansi adalah kotor saja. Dia menganjurkan untuk selalu menggunakan *cover* untuk *scanner*.

Kerusakan yang tidak dijamin, walaupun masih dalam masa garansi adalah bodi *scanner*, *cashing*, dan kaca, karena kerusakan tersebut disebabkan kesalahan pemakaian.

"Dan untuk lampu, sebenarnya tidak dijamin juga, karena biasanya terdapat gangguan setelah masa garansinya habis. Maka, jika lampu mati dalam masa garansi, kita akan menggantinya," lanjut Herry.

Berkenaan dengan CD-ReWriter pada umumnya, konsumen biasanya mengeluhkan seringnya mengalami kegagalan dalam proses perekaman. Hal tersebut diungkapkan oleh Silferius Rusli, *marketing director* Dragon Computer & Communication. Banyak media CD yang mencantumkan angka kecepatan pada labelnya, tapi sebenarnya belum tentu sesuai dengan kecepatan sesungguhnya. Sehingga, antara CD-RW *drive* dan medianya tidak *match*.

Janji Beri yang Terbaik

Bertolak dari masih adanya bagian yang rentan, yang masih memungkinkan terjadinya kerusakan pada masa garansi dari sebuah perangkat seperti printer, *scanner*, maupun CD-RW *drive*, tentu Anda berhak mendapatkan layanan purna jual yang memuaskan, tidak merugikan.

Adanya anggapan bahwa bahwa klaim garansi yang diajukan konsumen sering dipersulit dan 'dinomorduakan' (tidak segera ditangani), Budianto menjelaskan bahwa tidak ada policy seperti itu. Semua barang diperlakukan berdasarkan urutan masuk. Bahkan kasus garansi sering lebih diutamakan untuk mesin-mesin rusak yang masih sangat baru dibeli.

Hal yang tidak kalah melegakan juga dituturkan Herry bahwa, Umax menjamin kecepatan layanan reparasi; paling lambat sehari sudah bisa diambil, tergantung jenis kerusakannya.

Bahkan konsumen bisa menunggunya. Bila terjadi kerusakan, sementara produk tersebut masih terhitung baru (1-2 bulan), maka konsumen bisa mendapatkan ganti produk baru yang sama.

Kebanyakan produk perangkat tambahan untuk komputer itu dijamin selama satu tahun. Bila dalam masa garansi tersebut konsumen mendapati produknya rusak, konsumen bisa membawanya ke toko di mana produk tersebut dibeli. Dan selanjutnya, pihak toko yang akan menghubungi *service center*.

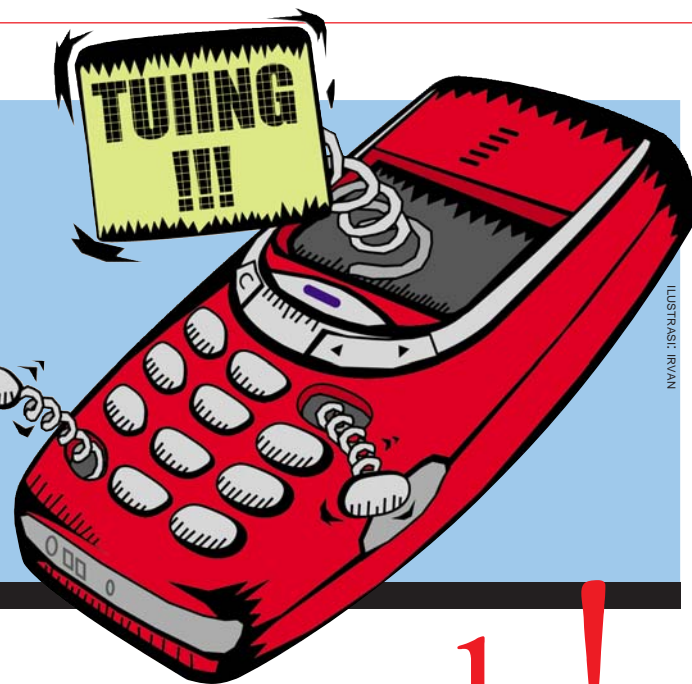
Semoga saja apa yang diutarakan oleh para vendor tersebut bukan hanya isapan jempol belaka, karena sebagai konsumen Anda tetap berhak mendapatkan pelayanan terbaik. ANDY, DERRY

	Printer	Scanner	CD writer
Nama produk	Canon BJC-2100SP	Umax Astra 3450	Lite-On 32x12x40x
Kelemahan	Resolusinya masih rendah.	Kualitas scan negative & transparasi belum maksimal	Penggunaan komponen dari besi yang mengakibatkan suara agak berisik
Kelebihan	Scan in printer, harga murah.	Tersedia transparan, bisa negatif film, software lebih kaya	Harga yang miring, teknologi smart-burn dan smart-X
Garansi	12 bulan	12 bulan	12 bulan
Support	Melayani bantuan instalasi driver (bisa dihubungi via telepon)	Ada training selama 1,5 jam untuk konsumen baru	

CATATAN: NAMA PRODUK DI SINI HANYA MERUPAKAN CONTOH

Ponsel Payah?

TUIING !!!

ILUSTRASI: IRVAN

Jangan Menyerah!

Banyak cara untuk memperjuangkan hak Anda sebagai konsumen, bila jalan konvensional yang Anda tempuh mentok.

Kesal, dongkol, dan ingin marah, ketika ponsel Anda tiba-tiba tidak mau hidup, *nge-hang*, layarnya *blank*, *keypad*-nya macet, atau bahkan tidak terdengar suara sama sekali. Tambah dongkol lagi pada saat Anda keluhkan ke penjual resminya, karena masih dalam masa garansi, Anda tidak memperoleh layanan yang semestinya. Bahkan cenderung tak digubris.

Lantas, apa yang Anda perbuat? Menyerah? Jangan, karena sebagai konsumen di sini Anda benar-benar dirugikan.

Untuk persoalan semacam itu, ada baiknya Anda tengok kasus Junaedy. Begini ceritanya...

Junaidy adalah salah satu pembeli ponsel Ericsson T65, yang merasa tidak puas dengan layanan sebuah *service center* Ericsson, saat dia mengajukan *complain* atau keluhan atas ponsel barunya. Yang ia keluhkan, ponsel tersebut selalu *hang* saat ia menjalankan salah satu fitur yang ada, dan bersuara "kresek-kresek" pada waktu digunakan untuk menelepon.

Namun, apa yang ia peroleh dari *service center*? Junaedy malah mendapatkan dirinya cenderung disalahkan, karena kurang teliti saat pembelian.

Efektivitas Internet

Pada 17 Mei 2002, Junaedy menyebarkan ketidakpuasannya ke internet, lewat beberapa milis Yahoogroups. Tampaknya Juanedy ingin berbagi mengenai pengalaman pahitnya itu, selain agar tak menimpa konsumen lain, mungkin juga dia ingin mendapatkan solusi bagi permasalahan tersebut.

Alhasil, pesan tersebut tampaknya sampai juga ke pihak yang bertanggung jawab atas produk tersebut. Junaedy pun kemudian memberitahu bahwa persoalannya sudah terselesaikan.

"Masalah saya sudah ditangani oleh pihak dari PT Tritama Anugrah Mandiri... Menurut mereka, kejadian yang menimpa saya kemarin bukanlah kebijakan dari PT Tritama Anugrah Mandiri, hal itu adalah karena ketidakpahaman CS (*customer service*) yang menangani saya pada waktu itu, dan permasalahan saya sudah selesai sekarang," tutur Junaedy dalam *posting*-nya pada 20 Mei.

Menanggapi kasus tersebut, Meiske Surjadinata, manajer *marketing communication department* PT Sony Ericsson Indonesia, menasihatkan sebaiknya *user* menghubungi Sony Ericsson Customer Care di 2701388, atau *e-mail* **questions.id@support.sonyericsson.com**. Di situ konsumen bisa memberi masukan mengenai pengalaman yang tidak menyenangkan di *service center*.

"Customer Care kami akan mencoba mencarikan solusi, atau membantu menghubungi *service center manager*-nya untuk menindaklanjuti masalah tersebut," tutur Meiske kepada komputer**akt!f**.

Upaya Junaedy ini kiranya bisa Anda menjadi alternatif untuk memperjuangkan hak-hak Anda sebagai konsumen, apabila jalan konvensional yang Anda tempuh menemui kebuntuan.

Kalau saja salah satu milis beranggotakan 100 *netter*, misalnya, dan kemudian sepersepuluh anggotanya mem-*forward* lagi pesan Junaedy tersebut, sudah bisa dibayangkan berapa banyak orang yang bakal mengetahui persoalan tersebut. Efektif juga, kan?

Yang Perlu Diperhatikan

Persoalan Junaedy setidaknya bisa kita jadikan pelajaran berharga. Namun, sebelum hal-hal yang tidak mengenakkan itu terjadi, sebagai konsumen yang bijak,

Helem

Anda tetap harus cermat.

Seperti halnya ketika membeli ponsel, Anda juga harus memperhatikan dengan teliti soal garansinya. Layanan yang satu ini penting. Sebab, sebagaimana Anda ketahui bahwa dalam masa garansi, Anda tidak perlu mengeluarkan biaya perbaikan bila produk yang Anda beli rusak.

Tetapi perlu diingat, tidak semua jenis kerusakan bisa ter-*cover* oleh garansi. Kerusakan yang tidak bisa terjamin tersebut biasanya disebabkan kesalahan dari pengguna sendiri. Misalnya, ponsel jatuh, atau terkena air, entah karena kehujanan, tersiram air minum, atau bahkan kecelup.

Umumnya, garansi yang ditawarkan untuk produk ponsel adalah satu tahun. Hanya produk Siemens saja yang menawarkan lebih lama, yaitu 18 bulan. Namun, masa garansi yang lebih lama tidak menjamin bahwa produk tersebut lebih tahan lama dibanding merek lainnya.

General Manager Nokia Indonesia Hasan Aulia menjelaskan tentang pentingnya buku manual, karena di dalamnya terkandung berbagai informasi mengenai penggunaan, keselamatan, hal-hal yg perlu dihindari dan juga berisi tentang *terms and condition* garansi terbatas yang diberikan oleh Nokia.

“Setiap pembelian produk Nokia bergaransi Nokia Indonesia, maka pembeli selalu mendapatkan jaminan garansi produk sebagaimana yang tercantum dalam kartu garansi dan *manual book*. Semua kerusakan karena kesalahan pabrik, garansinya berlaku satu tahun,” tambah Hasan.

Berbicara tentang layanan purna jual, Slamet Budiharto, *shop manager* PT Teleartindo Internasional (*service center* Philips), mengatakan bahwa pelayanan yang diberikan sama antara konsumen dengan ponsel masih bergaransi maupun sudah lewat garansi.

Hanya saja, menurut Kusnendyan, 30, pengguna ponsel Nokia, tidak demikian kenyataannya. Pelayanan untuk ponsel yang masih bergaransi, katanya, justru dinomorduakan. Yang diutamakan malah yang masa garansi sudah habis. “Mungkin karena masih garansi, jadi kan *nggak* bayar,” tuturnya.

Kusnendyan juga mengeluhkan tentang lambatnya pelayanan perbaikan. “Saya jadi tidak punya *handphone* selama hampir sebulan, mending kalau dipinjami,” keluhnya.

Menyinggung peminjaman oleh pihak *service center* pada saat ponsel milik konsumen direparasi, Siemens mempunyai kebijakan sendiri. Konsumen yang dipandang memiliki tingkat kebutuhan yang tinggi terhadap ponselnya, bisa memperoleh fasilitas ponsel pinjaman.

“Ponsel yang dipinjamkan biasanya serinya setingkat di bawah ponsel milik konsumen tersebut,” jelas Ida dari bagian administrasi teknik PT Kuda Mas. Ia mengaku menerima reparasi ponsel setiap bulannya sekitar 600 buah, baik yang garansinya masih berlaku maupun yang sudah habis.

Yang Rentan

Sebagai pemakai ponsel, sudah selayaknya Anda mengetahui beberapa komponen yang rentan pada perangkat Anda itu. Dengan begitu, kerusakan fatal bisa dihindari.

Yang umumnya rentan adalah layar LCD. Kom ponen ini sering menjadi *blank*, bila Anda kurang berhati-hati dalam menggunakan ponsel Anda. Beberapa seri dari ponsel Nokia punya kelemahan tersebut. Juniartono, teknisi ponsel di daerah Kebon Jeruk, Jakarta, menuturkan, jika ponsel Nokia (terutama seri 8xxx) Anda terjatuh, LCD-nya bisa langsung mati.

Kasus serupa juga ditemukan pada Siemens. Seperti diakui Ida, LCD Siemens bisa menjadi *blank* kalau sering dimasukkan kantong celana yang agak ketat. Ini mungkin disebabkan seringnya ponsel tersebut dalam keadaan “tertekan”. Sementara Slamet menuturkan, keluhan yang sering dilontarkan konsumen ponsel Philips antara lain *keypad* yang hang, masalah *software*, dan lampu mati.

Untuk Ericsson, menurut Juniartono, kelemahannya terletak pada baterai yang boros. Ini sebenarnya dikarenakan sinyalnya yang tidak bagus, dan lebih tergantung pada jaringan dan lokasinya. “Proses *searching* jaringan itu yang menyebabkan baterainya boros. Ibarat mobil di jalan yang menanjak, tentu butuh bensin lebih banyak,” kata Juniartono meng-analogikan. ANDY, DERRY

SAYANGI DIA

Ada hal-hal yang kiranya perlu Anda perhatikan agar ponsel Anda tak gampang rewel dan lebih awet:

- Sebaiknya gunakan sarung ponsel agar *keypad*-nya awet, dan bodinya tidak tergores, terutama bagi Anda yang sering berada di lapangan.
- Jangan mengantongi ponsel saat memakai celana yang ketat, karena dapat mengakibatkan kerusahan pada LCD.
- Agar baterai awet, *charge*-lah baterai sesuai kebutuhan. Tidak dianjurkan men-*charge* terlalu lama.
- Untuk baterai nikel, sebelum Anda men-*charge*, sebaiknya ditunggu hingga baterai benar-benar habis. Sementara untuk pengguna ponsel dengan baterai jenis lithium, malah disarankan untuk tidak menunggu hingga baterai habis.
- Gunakan *charger* sesuai yang dianjurkan.
- Sebaiknya mematikan ponsel terlebih dahulu sebelum men-*charge*.
- Hindari guncangan yang terlalu keras dan sering, apalagi sampai terjatuh.
- Hindarkan ponsel dari sinar matahari secara langsung dan lama.
- Hindarkan ponsel dari daerah berkelembaban tinggi, atau terkena air.
- Sebisa mungkin jauhkan ponsel dari komputer, karena gelombang elektromagnetik bisa saling merusaknya. Begitu juga disket akan rusak bila terlalu dekat dengan ponsel.
- Penggunaan aksesori (seperti antena) yang asli akan lebih mengawetkan ponsel.

BUY IT! komputer akt!f

Logo Buy It! komputer**akt!f** merupakan rekomendasi terhadap produk yang sudah diuji oleh laboratorium pusat Redaksi di London, Inggris, berdasarkan kualitas barang dan harga, dan sama sekali bukan iklan.

Ketersediaan dan layanan purna jual dari barang yang persis sama untuk pasar Indonesia adalah tanggung jawab produsen dan distributornya.

Istimewa ★★★★★
Bagus ★★★★
Lumayan ★★★
Jelek ★★
Payah ★

PRINTER FOTO	HiTi 630PL	h20
SCANNER	CanoScan D1250U2F	h21
KIBOR	Logitech Internet Navigator	h21
PROSESOR	Intel Pentium 4 2,4 GHz	h22

PRINTER FOTO

HiTi 630PL

Printer foto berkelas yang mampu mencetak foto ukuran 3R dengan kualitas menakjubkan.

Hi-Touch Imaging Technology, vendor printer ini, mungkin baru Anda dengar. Keberadaannya memang tak sepopular produsen printer besar seperti Canon, Epson maupun Hewlett-Packard.

Namun jangan beranggapan bahwa produk Hi-Touch Imaging Technology tak punya reputasi bagus. Malahan printer bikinannya, 630PL, sempat memperoleh penghargaan "DIMA Innovative Digital Product Award" dalam Photo Marketing Association (PMA) Annual International Convention and Trade Show 2002 – ajang tahunan bagi promosi produk baru.

Printer foto dengan nama HiTi 630PL ini memakai teknologi Dye Diffusion Thermal Transfer (D2T2). Penggunaan teknologi thermal tersebut ternyata sangat membantu dalam proses hasil jadi suatu foto. Prinsipnya, ketika gambar atau foto dari PC ditransfer ke printer untuk dicetak, maka proses cetak akan menjalankan empat tahap pewarnaan secara berurutan yaitu *yellow*, *magenta*, *cyan*, dan *overcoat*.

Printer foto ini mampu menghasilkan foto dengan resolusi 300x300 dpi (*dots per inch*). Tapi jangan salah, apabila mau dibandingkan dengan standar resolusi, maka resolusi foto printer 630PL setara dengan 4800 dpi. Total warna yang dihasilkannya sebesar 16,77 juta warna, dengan hitungan gradasi per *level* warnanya, *yellow*, *magenta*, *cyan*, masing-masing 256 warna 8 bit.

Pemindahan data dari PC ke printer ini dengan menggunakan USB, sehingga lebih cepat dibanding memakai kabel paralel.

Saat dites, printer ini memerlukan waktu 1 menit 55 detik untuk mencetak satu lembar foto ukuran 3R. Kecepatan ini boleh dibilang sangat mengagumkan untuk mencetak foto yang hasilnya memang menakjubkan.

Kertas khusus HiTi juga mempengaruhi kualitas cetak foto. Dan memang, saat kami mengetesnya dengan memakai kertas foto bikinan vendor lain, hasilnya sangat jauh berbeda. Kualitas foto dengan kertas HiTi memunculkan warna alami dan tajam.

Printer ini dilengkapi dengan teknologi *magic coating*, yaitu teknologi yang akan melindungi foto dari kerusakan akibat sering terjamah tangan, terkena sinar ultraviolet, atau tersiram air.

Kelengkapan bundel *print kit* yang disertakan terdiri atas delapan lembar kertas foto, satu lembar kertas stiker 4x4, satu lembar kertas stiker format 4/2/4 plus satu pita kartrid untuk sepuluh kali cetak. Dengan pilihan kertas yang beragam ini Anda bisa mencetak sendiri foto ukuran 4x6 cm atau 2x3 cm.

Berkat *software* HiTi Photo Desiree, Anda bisa pula mengolah foto yang akan dicetak. Anda bisa mengedit *brightness*, *contrast*, *hue*, *saturate*, *gamma curve*, atau *shadow*-nya.

▲ **UNIK. Mampu mencetak foto dan stiker.**

Printer dengan bobot 2,5 kg ini sayangnya hanya bisa kompatibel dengan PC bersistem Windows 98/ME/2000/XP saja. Perlu RAM minimal 64 Mb di PC untuk mengoperasikan printer 630PL, sedangkan kebutuhan *free space* di *hard disk* hanya 25 Mb. @DIT

Detil

HITI 630PL
Harga: Rp 245 juta
Web: www.hiti.com
Distributor: Umaxindo Persada, (021) 612 2781

Kelebihan:
[+] Kualitas *print out* foto sangat bagus
[+] Waktu pencetakan singkat
[+] *Power* kecil
[+] Cetakan cepat kering

Kekurangan:
[–] Bentuk desain terlalu kaku
[–] *Template* cetak sangat sedikit
[–] Agak mahal

VONIS

Kemudahan pemakaian: ★★★★
Instalasi dan pengoperasian *software* sangat mudah

Desain: ★★★
Kaku terkesan seperti *exhaust fan*

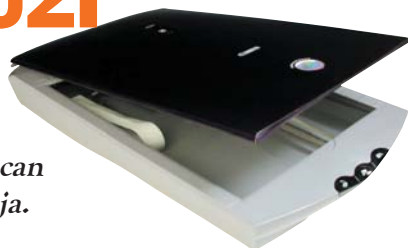
Kinerja: ★★★★
Waktu cetak sangat cepat dan hasilnya menakjubkan

Nilai ekonomis: ★★★
Agak mahal bagi pengguna rumahan, cocok bagi bisnis kecil

Nilai Keseluruhan: ★★★★
Kualitas hasil cetak bisa menjadi pertimbangan Anda untuk memilih printer foto ini

SCANNER

CanoScan D1250U2F

Pemindai kelas menengah yang tak hanya mampu men-scan foto dan dokumen saja.

Scanner CanoScan D1250U2F bikinan Canon ini sangat mempesona baik tampilan luar maupun dalamnya.

Memang sepintas seperti kebanyakan *flatbed scanner* lain, dan tak ada istimewanya. Namun bila dilongok dari dekat, akan terpampang jelas kelebihan *scanner* ini. Desain penutup luar yang menerapkan engsel ganda Z-lid sangat membantu, ketika Anda harus men-*scan* buku yang tebal.

Pemindai beresolusi optikal 1200x2400 dpi ini dalam men-*scan* mampu mencapai kedalaman warna *input* 48 bit, sehingga menghasilkan foto sangat detil dengan kedalaman warna 24 bit. Sedangkan dipakai untuk format film *grayscale* alias hitam-putih, *input*-nya sebesar 16 bit dan *output*-nya 8 bit.

Ada tiga tombol EZ utama yang terletak di sisi depan, yakni tombol *scan*, *e-mail*, dan *copy*. Selain tiga tombol tersebut, masih terdapat beberapa keunggulan yang dimiliki produk ini, yaitu kemampuan men-*scan* film negatif dan positif. Ini tak lain karena *scanner* dilengkapi dengan *media kit* film 35mm.

Proses *scanning*-nya pun cukup cepat. Total waktu untuk men-*scan* foto ukuran A4, dihitung dengan resolusi standar 600 dpi, tercatat 39 detik (USB2.0), dengan USB 1,1 tercatat 56 detik. Hitungan tersebut dicatat dengan mengabaikan waktu transfer ke PC.

Untuk pengoperasian, D1250U2F hanya memerlukan *power* 15 Watt. Sedangkan dalam keadaan *stand-by*, konsumsi *power*-nya cuma 5 Watt. @DIT

▲ **SEKALI SENTUH. Tombol Photo mampu men-scan film langsung.**

VONIS

Kemudahan pemakaian: ★★★★
Instalasi lumayan mudah, *plug and play*

Desain: ★★★★
Ergonomis, engsel ganda Zlid sangat berguna

Kinerja: ★★★★
Kualitas dan kecepatan *scanning* film bagus

Nilai ekonomis: ★★★
Agak mahal

Nilai Keseluruhan: ★★★★
Scanner keluarga yang cocok untuk men-*scan* film negatif dan positif

Detil

CANOSCAN D1250U2F
Harga: US$ 190
(sekitar Rp 1,7 juta)
Web: www.datascrip.com, www.canon.com
Distributor: Datascrip,
(021) 654 4515

Kelebihan:
- [+] Paket *scanning four-in-one* yang komplet
- [+] Mampu men-*scan* buku tebal
- [+] Desain manis
- [+] Kualitas scanning bagus, tak pecah
- [+] *Scanning* film negatif dan positif cepat
- [+] Konsumsi *power* kecil

Kekurangan:
- [–] Tidak kompatibel dengan Mac
- [–] Tombol *e-mail* kadang tidak responsif

KIBOR

Logitech Internet Navigator Keyboard

Kibor khusus untuk akses internet yang memiliki tombol shortcut fungsional.

Logitech, sang pembuat kibor, patut diacungi jempol karena inovasinya membuat periferal komputer yang sangat berguna untuk *surfing* internet. Tampilan kibor Internet Navigator – nama kibor itu – hampir sama seperti kibor berkelas bikinan Logitech, Cordless Freedom iTouch. Namun tombolnya selengkap model Freedom Optical.

Kibor ini merupakan versi *upgrade* model kibor Internet Keyboard. Yang menjadi nilai plus kibor ini adalah kelengkapan tombol – dari 21 buah yang fungsional, 12 di antaranya adalah tombol internet, multimedia, dan tombol *scroll*.

Tombol *shortcut* seperti Finance, My Sites, Community, Favorites yang terletak di bagian kiri atas, serta iTouch, E-mail, Shopping, Search, Home, dapat diprogram dengan alamat URL situs yang sering Anda kunjungi. Sehingga, dengan sekali pencet, Anda akan terhubung langsung ke situs web tersebut tanpa Anda harus membuka *browser* internet lagi.

Untuk memutar CD atau DVD pun, Anda akan dimanjakan dengan hanya mengaktifkan tombol multimedia yang berada di sisi atas tengah kibor.

Pada sisi kiri kibor disediakan tombol *scroll* i-Nav layaknya *scroll* yang ada pada *mouse*.

Kibor Internet Navigator ini bisa disandingkan dengan PC bersistem Windows 95/98/ME/2000 dan XP. Sangat sayang pengguna Macintosh tidak bisa memakai kibor internet plus multimedia ini. @DIT

▲ **LENGKAP. Tombol shortcut internet dan multimedia ada 12 tombol.**

VONIS

Kemudahan pemakaian: ★★★★
Instalasi dan menu mudah dipahami

Desain: ★★★★
Ergonomis, ringan, flat

Kinerja: ★★★★
Tombol tambahan internet, multimedia sangat fungsional

Nilai ekonomis: ★★★★
Murah bila dilihat dari kemampuannya

Nilai Keseluruhan: ★★★★
Belum ada kibor sejenis dengan fungsi berlebih, namun harganya murah

Detil

LOGITECH INTERNET NAVIGATOR KEYBOARD
Harga: Rp 325.000
Web: www.logitech.com
Distributor: Soca Marketing,
(021) 634 7638

Kelebihan:
- [+] 12 tombol navigasi internet dan multimedia
- [+] Tombol *scroll* terintegrasi
- [+] Harganya terjangkau
- [+] Desain Zero Degree Tilt yang datar

Kekurangan:
- [–] Hanya kompatibel dengan PC/Windows
- [–] Ukuran lebih besar daripada rata-rata kibor lainnya

PROSESOR

Intel Pentium 4 2,4 GHz

Prosesor berkecepatan tinggi yang handal untuk berbagai aplikasi.

Keseriusan Intel untuk merajai pasar prosesor di dunia tampaknya mulai terasa. Belum enam bulan peluncuran Pentium 4 seri 2,2 GHz, sekarang sudah dilempar pula ke pasaran tipe prosesor terbarunya seri 2,4 GHz. Tentu ini untuk meninggalkan saingan terdekatnya, AMD dengan produknya Athlon XP 2100+.

Lalu, apa sebenarnya keunggulan prosesor berteknologi 130 nm atau 0,13 micron ini dibanding tipe sebelumnya?

Pentium 4/2,4 GHz menggunakan *chipset* soket terbaru 478, yang ukurannya lebih kecil dibanding dengan soket 423. Dalam pengujian prosesor ini, kami memakai SysMark 2002 yang merupakan *tool* uji *benchmark* terbaru bikinan Mad Onion. Selain itu juga digunakan aplikasi lainnya, seperti PC Mark 2002, 3DMark 2001SE dan Winstone.

Pengujian P4/2,4 GHz kami lakukan dengan memakai pembanding sekelas, yaitu AMD Athlon XP 1.73GHz (2100+), AMD Athlon XP 1.67GHz (2000+) dan Intel Pentium 4/2,2 GHz.

Hasil pengujian dengan memakai Content Creation Winstone, prosesor P4/2,4 GHz memperoleh nilai 34,8, satu nilai lebih unggul dibanding AMD Athlon XP 1.73 GHz (2100+). Sedangkan Pentium 4/2,2 GHz memperoleh skor 33,3. Dan paling buncit, Athlon XP 1,67 GHz, dengan nilai 32,9.

Saat dilakukan uji Sysmark 2002 yang lebih mengarahkan ke uji memori, dibedakan dua tes, yaitu Internet Content Creation – untuk aplikasi Photoshop, Dreamweaver – dan Office Productivity – MS Word, MS Excel, Front Page. Hasil *benchmark* Internet Content Creation Sysmark 2002 menunjukkan Intel mendominasi lagi, dengan memperoleh total nilai 310, disusul P4/2,2 GHz dengan nilai 292. Sedangkan dua prosesor AMD memperoleh nilai 282 dan 215.

Uji Office Productivity SysMark 2002 mencatat nilai 168 fps (*frame per second*) untuk Intel Pentium 4/2,4 GHz, berbeda tipis dengan Pentium 4/2,2 GHz yang bernilai 165 fps. Prosesor saingan Intel, AMD Athlon XP 2100+ menghasilkan 153 fps, sedangkan Athlon 2000+ mencapai nilai 150 fps. Hasil ini dipengaruhi oleh *cache*, memori, dan disk I/O.

Kekuatan P4/2,4 GHz masih terasa pada pengujian MPEG-4 Encoding Performance dengan menggunakan Xmpeg 4.2a - Divx 4.12 Codec - YUV2 720 x 480 - DD5.1 Sound - 29.97 fps. Tercatat, Intel Pentium 4/2,4 GHz mencapai nilai 168 fps, diikuti P4/2,2 GHz senilai 165fps, AMD Athlon XP 1,73 GHz senilai 153 dan terakhir Athlon XP 1,67 GHz dengan nilai capaian 150 fps. Performa yang begitu baik diperoleh P4/2,4 GHz bila dibandingkan XP 2100+, sebesar 12 persen.

Hasil kurang bagus diperoleh P4/2,4 GHz saat dilakukan tes MP3 Encoding dengan Lame MP3 Encoder 3.91 -v -V 0 – hitungan dalam menit untuk meng-*encode file* sebesar 170 Mb dengan format .WAV. Total kecepatan P4/2,4 GHz sebesar 1,8 fps, sedangkan ketiga prosesor lainnya semuanya mencapai 1,9 fps.

Untuk me-*render* 3D dengan 3D Studio MAX 4.2.6 Waterfall.max, Intel dan AMD memperoleh angka kecepatan yang seimbang, yakni 54,5 fps untuk P4/2,4 GHz dan XP 1,73 GHz. Demikian pula dengan Intel P4/2,2 GHz dan XP 1,67 GHz berbagi nilai 51,4 fps. Keberhasilan prosesor Intel Pentium 4/2,4 GHz menyamai AMD Athlon XP patut diacungi jempol, karena AMD sangat bagus dalam *rendering* 3D. *Benchmark* 3Dmark 2001SE khusus kami ujikan untuk Intel Pentium 4 2,4 GHz saja. Nilai yang dicapai prosesor ini skornya 7511, dengan empat macam *game* uji, yaitu Car Chase, Dragothic, Lobby, dan Nature.

Uji prosesor dengan memakai PCMark 2002 dilakukan untuk mengompres *file* seperti JPEG, MPEG4 *encoding* dan *decoding*. Keseluruhan total skor yang terbaca masih dimenangi oleh Intel Pentium 4/2,4 GHz dengan nilai 5914, disusul P4/2,2 GHz dengan nilai 5420. AMD Athlon XP 2100+ mendapatkan skor 5198, dan terakhir Athlon XP 2000+ dengan nilai 4991. Nilai CPU ini agak berbeda ketika memakai hasil uji Sysmark – Intel Pentium 4/2,4 GHz memperoleh nilai 5796 dengan nilai memori 5437.

Apabila Anda menginginkan *upgrade* ke prosesor ini, gunakan memori RDRAM atau DDR dengan pilihan *chipset* 845D atau 845. Meski demikian, untuk mendapatkan hasil terbaik, Anda harus memakai *chipset* 850.

@DIT

VONIS

Desain: ★★★★
Kecil, tipis, ringan

Kinerja: ★★★★
Responsif, prosesor dengan *transfer rate* tercepat saat ini

Nilai ekonomis: ★★★
Terbilang masih mahal

Nilai Keseluruhan: ★★★★
Performa yang dihasilkan prosesor ini bagus, meski dipasangkan dengan berbagai periferal, dan unggul di hampir segala aplikasi

PERLU DIPERTIMBANGKAN

AMD ATHLON XP 2100+
Harga lebih miring, meski kecepatannya masih di bawah Intel, namun unggul untuk aplikasi game 3D

Detil

INTEL PENTIUM 4 2,4 GHZ
Harga: US$ 562
(sekitar Rp 5 juta) per unit
(untuk pembelian 1.000 unit)
Web: www.intel.com
Kontak: Intel Indonesia,
(021) 577 1930

Kelebihan:
[+] Ukuran mungil
[+] *Power* kecil, tidak panas
[+] 144 perintah Streaming SIMD (Single Instruction, Multiple Data) baru
[+] Lebih cocok untuk aplikasi non *game*

Kekurangan:
[-] Masih mahal harganya
[-] Belum memakai 533 MHz Front Side Bus (FSB)

Temukan & Pecahkan

Easter egg atau telur Paskah pada software makin banyak disertakan. Asal telaten, Anda bisa menemukannya.

Sejak kali pertama industri komputer berkembang, para programer telah secara rutin memasukkan "bonus" pada ciptaan mereka. Bonus ini biasanya dalam bentuk beberapa baris kode, yang sama sekali tidak ada hubungannya dengan perintah-perintah pada produk *software*.

Mengikuti tradisi penyembunyian telur saat perayaan Paskah, bonus tersembunyi ini pun ingin memberi kejutan bagi siapa saja yang berhasil menemukannya.

Telur Paskah pada beberapa aplikasi terkadang memang sulit ditemukan. Tetapi, kadang-kadang Anda cukup menekan beberapa tombol kombinasi saja, telur itu sudah bisa ditemukan.

Hal ini sebenarnya sudah pernah kami tampilkan dalam edisi 22 (27 Februari 2002). Namun karena semakin menarik dan beragamnya telur Paskah ini, maka kami perlu menyuguhkannya kembali. CA | FENNY

Pengembang Nero

Saat ini kebanyakan PC telah dilengkapi dengan CD-RW *drives*, dan sudah menggunakan Nero's Burning ROM untuk membuat CD sendiri.

Telur ini hanya bekerja pada versi 5 ke atas. Bukalah Nero, lalu pilih [About Nero] dari menu [Help].Sebuah kotak informasi akan muncul. Lalu, klik dua kali pada bagian mana saja dari gambar tersebut, dan daftar nama para pengembangnya pun akan bermunculan.

Klik lagi dua kali, dan gaya tampilan daftar itu (*scroll*

JANGAN PUTUS ASA

Jika setelah mencoba beberapa kali Anda belum juga berhasil menemukan telur Paskah, jangan putus asa. Banyak telur yang hanya ditemukan pada versi tertentu dari sebuah aplikasi, dan setelah banyak orang yang mengetahui, mungkin akan dihapus dari program oleh para produsennya.

Mungkin juga ada beberapa langkah yang terlewat. Untuk menemukan telur paskah diperlukan ketelitian 100 persen. Jadi, bila Anda tidak sengaja mengeklik yang ini, baru yang itu, maka langkahnya sudah salah. Lihatlah kembali petunjuk di atas.

Jika masih juga belum ketemu, silakan kunjungi situs **www.eeggs.com**. Di sinilah surga telur Paskah. Banyak petunjuk mendetil mengenai apa yang telah kami tulis di sini, dan lebih banyak lagi. Jangan lewatkan telur tentang Bill Gates pada Microsoft's Wine Guide.

style) akan berbeda. Cobalah lagi beberapa kali dan temukan *style* yang bervariasi.

Game di iPod

Kebanyakan perusahaan saat ini tidak menyetujui telur pada *software* mereka. Steve Jobs pun telah melarang penyisipan telur Paskah pada produk-produk Apple pada 1997, ketika ia mengambil alih pimpinan. Nyatanya, *microchip* pada *player* MP3 iPod menampilkan kode komputer, yang tidak ada hubungannya dengan fitur-fitur iPod.

Telur ini sangat mudah ditemukan. Jika Anda memiliki iPod, pilihlah `[About]` dari menu kontrol utama. Lalu tekan tombol utama di bagian tengah dari *jog dial*, dan tunggulah... Telurnya berupa permainan *bricks and bat*, yang mirip permainan *Breakout* versi Atari pada 1980-an.

Uniknya, iPod yang pertama dirancang oleh Steve Wozniak, mantan teknisi Apple, dengan bantuan Steve Jobs sendiri.

▲ **TETAP EKSIS. Apple mencoba mencegah masuknya telur Paskah, namun gagal.**

Tampilan 3D

Microsoft mulai melarang telur Paskah dalam, setelah beberapa kali ditemukan bonus serupa pada Office 97. Jika Anda memiliki aplikasi Office 97, banyak sekali telur Paskahnya.

Pada Microsoft Excel 97, bukalah sebuah *worksheet* baru (`[File]`, `[New]`). Tekan F5. Pada kotak teks, ketik "X97:L97" (tanpa tanda kutip) dan tekan Enter. Tekan tombol Tab sekali. Lalu tekan dan tahan Ctrl dan Shift bersamaan, dan klik *icon* `[Chart Wizard]` pada *toolbar*. Layar Excel menghilang, digantikan pemandangan 3D, yang dapat Anda jelajahi dengan *mouse*. Klik tombol-tombol *mouse*, dan Anda dapat terbang di sekitarnya.

▲ **TERSEMBUNYI. Coba tebak, gambar apa itu?**

Magic Eight Ball

Microsoft Access 97 juga bertelur. Buatlah dulu sebuah *database* kosong (Buka Microsoft Access 97, lalu pilih `[Open a new database]`, atau `[Blank Access Database]`). Klik folder `[Macro]`, diikuti `[New]`. Simpan Macro baru Anda dengan nama "magic eight ball" sebelum menutup jendela tampilan.

Geser label macro ke *toolbar* Access, dan sebuah *icon* baru akan muncul. *Icon* tersebut mirip Magic Eight Ball yang biasa ditemukan di toko mainan. Telur ini juga dapat Anda temukan pada beberapa versi Access 2000.

Permainan Pinball

Suka *pinball*? Cobalah buka Word 97. Buatlah sebuah dokumen baru, dan ketik "Blue" dengan huruf kapital B. Bloklah kata itu dengan mengeklik dua kali.

Klik `[Format]`, lalu pilih `[Font]`. Ubah *style font* menjadi `[Bold]`, lalu pilih `[Blue]` pada Colour. Klik `[OK]`.

Kembali ke dokumen, klik sekali pada akhir kata. Tekan `[Space]` sekali. Sekarang pilih `[About]` dari menu `[Help]`. Lalu tekan dan tahan `[Ctrl]` dan `[Shift]` dan klik pada *icon* Word pada jendela `[About]` (Lakukan secara bersamaan). Jika tak ada telur keluar, cobalah lagi.

Kalau berhasil, Anda akan melihat permainan *pinball*. Gunakan kunci Z dan M untuk kontrol naik-turun, dan `[Esc]` untuk kembali ke Word 97.

Telur Warna-warni

Paint Shop Pro versi 7 juga bertelur paskah. Bukalah aplikasi itu, pilih `[New]` dari menu `[File]`. Pada boks dialog `[New]`, ubalhah "*width*" menjadi 1.022 dan

"*height*" menjadi 817 sebelum mengeklik [OK]. Klik menu [Image] dan pilih [Picture Frame]. Wizard "Picture Frame" akan muncul. Dari menu *drop-down*, pilih "Antique Marble" lalu klik [Next]. Pastikan "Frame inside of the image" telah tertandai sebelum menekan [Finish].

Tutup *Eraser tool* lalu dengan mengeklik dan menahan tombol kanan *mouse*, geser *pointer* ke seluruh layar gambar, selama yang dibutuhkan untuk menampilkan telur paskah. Tebak, apakah itu?

Bonus Spesial

Beberapa versi Microsoft Outlook memiliki telur, namun Outlook 2000-lah yang bonusnya paling spesial. Jika Anda telah menginstal *patch* untuk *Service Release I*, telur ini mungkin tak muncul.

Mulailah dengan mengetik "Ren Hoek" (tanpa tanda kutip) pada kotak "Find a contact" (biasa terletak pada *menu bar* utama), lalu tekan [Enter]. Nama kontak tersebut tidak akan ditemukan, jadi tekan saja [OK] pada boks dialog.

Lalu, klik menu [Tools] dan pilih [Macro], diikuti [Macros]. Pada kotak teks di bawah Macro Name:, ketik "OL2KRocks" (perhatikan huruf kapitalnya), lalu klik [Create].

Pada langkah ini, seharusnya boks dialog "About Microsoft Outlook" sudah muncul. Bila tidak, maka telurnya tidak akan ketemu. Bila ya, tekan dan tahan [Ctrl] [Alt] [Shift] secara bersamaan, dan klik [OK]. Anda akan melihat nama para pengembang beterbangan pada layar. Gunakan tombol kursor untuk menangkapnya.

Lagak Egoistik dalam Lift

Ternyata beberapa *lift* mutakhir juga bertelur, dan dapat Anda manfaatkan untuk mengejar waktu. Pada *lift* modern yang menampilkan mode "express", Anda akan dibawa ke lantai yang diinginkan hanya dengan memasukkan kata kunci. Jadinya seperti *lift* pribadi saja, karena *lift* ini hanya akan menanggapi permintaan Anda,dan melewatkan permintaan lainnya.

Namun ada kemungkinan fitur yang sama dapat ditampilkan tanpa kata kunci. Jika pada *control panel* ada tombol "Door close", tekan tombol itu bersamaan dengan tombol angka lantai yang dituju. Maka, *lift* itu tak akan menanggapi permintaan lantai lainnya.

Tetris di Oscilloscope

Anda yang mahasiswa elektro atau kedokteran berpeluang lebih besar untuk menemukan telur Paskah di laboratorium.

Bila Anda kebetulan melihat Oscilloscope 54600B dari HP, coba saja. Ketika *trace-grid*-nya dibuka, tekan dan lepaskan tombol [Print/Utility] pada mesin. Menu "Print" akan muncul. Temukan jajaran kunci yang teletak di bawah layar, lalu tekan dan tahan kunci kedua dan ketiga berbarengan.

Oscilloscope itu akan menampilkan permainan Tetris pada layar. Anda dapat mencoba langkah yang sama untuk 54645D Mixed Signal Oscilloscope, dan akan muncul permainan Centipede.

◀ **TANDA NAMA. Para pengembang pun ingin dikenal.**

▶ **PENGHILANG STRES. HP's 54600B Digital Oscilloscope memiliki fitur rahasia: permainan Tetris.**

DVD Berbonus Telur

Banyak juga film DVD yang menyertakan fitur rahasia, mulai dari klip ekstra hingga ke episode singkat yang sama sekali baru.

Anda tidak akan menemukan semuanya ini secara terpisah, misalnya pada DVD tersendiri pada paket tersebut. Satu-satunya cara hanya dengan mencari...

DVD *Memento,* misalnya. Film ini menampilkan alur cerita secara *reverse* – dari masa kini ke masa lalu. Para penggemar film fantastis namun kompleks ini telah menunggu kesempatan untuk melihat seperti apa film ini bila alurnya kronologis – dari masa lalu ke masa kini.

The Region 2 (Inggris) baru-baru ini menampilkan persis alur tersebut – secara tersembunyi tentunya. Untuk melihatnya, masukkan DVD ke *player* Anda, dan temukan bagian "special features". Tunggulah hingga gambar "Memento Mori" bergerak, dan saat gambar Leonard dengan foto di mulutnya tampak, tekan [Enter] atau [Play] pada DVD. Sebuah panel akan muncul, menginformasikan bahwa Anda telah menemukan versi rahasia film tersebut. *Memento* terkesan lebih masuk akal dengan alur ini.

▲ **Versi "terbaru" dari film ini dapat Anda saksikan di DVD-nya.**

JARGON

Aplikasi *Software* yang merupakan program pembantu para pengguna untuk mengerjakan sesuatu; misalnya untuk mengetik, atau menghitung.

Oscilloscope Alat yang dapat menampilkan jumlah arus listrik yang berfluktuasi dalam bentuk gelombang. Gelombang ini ditampilkan pada layar CRT (*cathode-ray tube*).

Patch Program "tambalan" untuk aplikasi yang ditemukan memiliki kekurangan atau fitur yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

Worksheet Lembaran "kertas" pada layar yang berfungsi sebagai kertas kerja. Contohnya seperti pada *worksheet* Microsoft Excel.

ILUSTRASI: VIKY

Menakar Kekuatan

Daya tampung media penyimpanan terus bertumbuh. Tapi bagaimana dengan daya tahannya?

Jangan geli, ya. Pada awal 80-an, sebagian pelajar (dan mahasiswa) itu bangga jika menenteng disket – kalau perlu satu boks. Seolah-olah **floppy disk** (yang kebanyakan masih berukuran 5,25 inci, sehingga bisa buat berkipas-kipas) itu mencitrakan sebuah kesibukan yang "*full* teknologi" (meminjam gaya tempelan kaca mobil angkutan umum), padat data (kesannya ilmiah, *gitu*), dan eksklusif (maklum, belum semua orang punya PC dan bisa memakainya).

Padahal disket besar, yang buat *kipasan* itu, jenis standarnya cuma menampung 360 **Kb**. Jenis *high density* (HD), sanggup menampung 720 Kb.

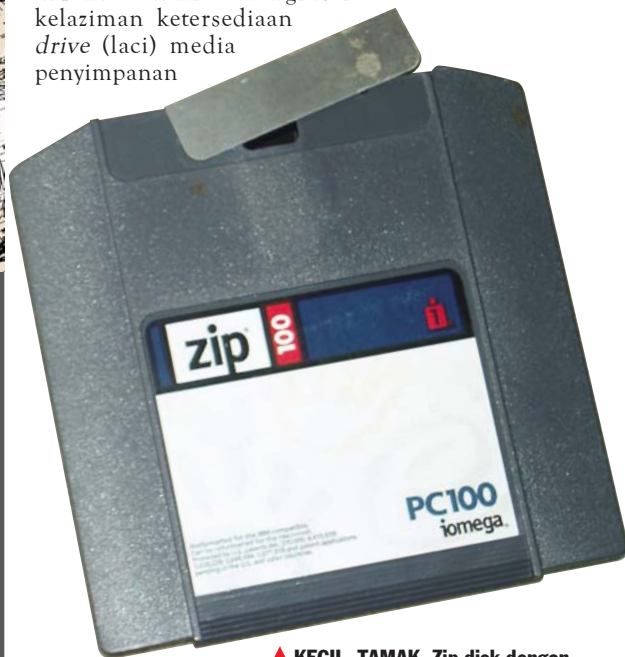
Sedangkan disket ukuran 3,5 inci, untuk jenis standar sanggup menyimpan 720 Kb, dan jenis HD bisa menelan 1,44 **Mb** data. Belakangan, disket 3,5 inci jenis SuperDisk sanggup menenggak 240 Mb – tapi harus diimbangi oleh *disk drive* khusus. Kapasitas ini segera ditinggalkan oleh CD-R (640 Mb) dan DVD (4,7 **Gb**).

Jadi, masalah kita apa? Mau cerita barang model lama?

Bukan, bukan. Ini sebuah cerita tentang pertumbuhan media penyimpanan yang kian tambun kapasitasnya, dengan jenis yang beragam, bahkan kadang ukuran fisiknya kian mengecil. Go-Anywhere dari Targus, misalnya, bentuknya seperti kunci starter mobil (hanya saja kepalanya lebih kecil), dengan ujung colokan **USB**, tapi bisa menyimpan 128 Mb. Padahal dulu, zaman disket kipas itu, *hard disk* pada PC rata-rata 40 Mb.

Nah, ketika media penyimpanan eksternal yang *mobile* itu kian mudah ditenteng, apakah daya tahannya juga dapat diandalkan? Mari kita lihat.

Bermacam Media

Toko komputer yang komplet mestinya selalu "ada sedia" Zip, Jaz, CD-R., disket, dan CompactFlash. Di luar itu masih ada lagi, tapi kami tak mencomotnya, karena kami mengikuti kelaziman ketersediaan *drive* (laci) media penyimpanan

▲ **KECIL, TAMAK. Zip disk dengan kapasitas 71 kali disket biasa.**

pada PC sekarang ini – baik eksternal maupun internal. **Optical disk**, misalnya, kami abaikan.

Pasti masing-masing media punya watak. Disket jelas kelihatan murah (Rp 5.000 per keping) – meski prestasi harga itu dihajar oleh CD-R yang boleh dibeli dengan Rp 3.000 per keping.

Kalau dicermati, harga per megabyte disket jadi mahal. Dengan Rp 5.000 berarti Anda membayar Rp 3.472 per Mb. Padahal dari CD-R termurah, Anda cuma menanggung Rp 4,7 per Mb. Apa boleh buat, itulah kepincangan sebagai buah pacuan teknologi digital.

Tapi disket bisa diterima oleh semua PC dan Apple Macintosh – bahkan kibor musik elektronik pun menerimanya.

Kenapa disket tetap hadir dan mengalir? Ya, media itu selalu cocok untuk menyimpan data berukuran kecil.

Lantas bagaimana dengan CD-R? Sudah jelas sih. Ini media paling enak buat *back up*. Membelinya mudah, menyimpannya gampang

Adapun Zip disk, itu juga pilihan yang kadang harus Anda ambil, karena sanggup menelan data sampai 250 Mb, tapi yang kami coba berkapasitas 100 Mb (harga US$ 65 atau sekitar Rp 600.000) – toh secara fisik kemasannya sama.

Sedangkan Jaz adalah piringan berkapasitas sampai 2 Gb. Pembuatnya pun sama: Iomega. Fungsinya juga sama: menyimpan data berukuran besar, hanya saja Zip lebih gede – dan lebih mahal (US$ 425, atau sekitar Rp 3,9 juta).

Kalau CompactFlash, ini tak berbentuk piringan, melainkan kartu tipis kecil. Kapasitas mulai 16 Mb – 256 Mb (harga mulai US$ 25, atau sekitar Rp 230.000), biasa digunakan pada perangkat kecil macam kamera digital, sebagai penampung gambar.

Dijatuhkan dari Meja

Jangan tertawa melecehkan: tes produk digital kok sederhana banget, *ndak èlmiyah* karena tanpa instrumen laboratorium.

Tapi inilah cara termudah untuk menggambarkan ketinggian, karena tinggi meja tulis rata-rata 75 cm. Semua media kami jatuhkan, dari permukaan meja lantas terjun menghunjam lantai berkarpet. Jenis kecelakaan macam inilah – barang terjatuh dari meja – yang sering dialami para pengguna komputer.

Alhasil, semuanya selamat. Bentuk utuh. Data tak hilang. Bahkan Jaz, meski jatuh dengan memantul beberapa kali, juga selamat luar-dalam.

Dijatuhkan dari Saku Celana

Barang kecil itu gampang ditenteng, dan menggoda pemiliknya untuk mengantonginya, baik di saku baju maupun celana. Begitu pun dengan media penyimpanan – kecuali *hard disk* eksternal.

Maka media tadi kami jatuhkan dari ketinggian pinggang pria dewasa (sekitar 1 meter), untuk dihunjamkan ke lantai beton. Ternyata yang paling parah adalah Zip disk. Tutup metal yang bisa digeser itu jadi bengkok. Tapi untung isinya masih utuh. Data masih terbaca, dan dapat ditulisi lagi.

CD-R? Bisa diduga langsung tergores. Dalam kasus ini data masih terbaca. Tapi kalau kasusnya lebih parah, dan goresannya di tempat yang tepat, maka data pasti akan rusak. Media lainnya sih selamat.

▲ JRENG, MAINKAN MUSIK! Media penyimpanan ditaruh di tempat bermedan magnetik. Kalau datanya terhapus bagaimana?

JARGON

CD-R CD-recordable CD yang hanya bisa buat merekam sekali. Yang bisa merekam berulangkali, dan dihapus, dinamai CD-RW (CD- ReWritable).

CompaCtFlash Media penyimpanan yang penampangnya hampir seluas permukaan korek api, tapi pipih, biasa digunakan oleh kamera digital dan PDA.

DVD Digital Versatile Disk Cakram seukuran CD, dengan kapasitas lebih besar, sehingga jika untuk menyimpan file multimedia sanggup menghadirkan gambar yang lebih halus dan suara yang lebih jernih ketimbang Video CD.

Floppy disk Lengkapnya *floppy diskette*, karena bentuknya tak terlalu kaku, sehingga mudah dilengkungkan. Ini media penyimpanan eksternal generasi awal.

Gb Gigabyte. 1 Gb = 1.024 Mb.

Jaz Salah jenis media penyimpanan eksternal berbentuk disket yang dibuat oleh Iomega, berkapasitas 1 Gb dan 2 Gb.

Dijatuhkan dari Jendela

Apa-apaan nih? Yang *bener aja*, masa buang barang dari jendela. Lho bisa saja kan, selagi nonton rombongan demo lewat, atau melongokkan kepala dari jendela untuk memanggil penjual rujak, disket atau salah satu temannya yang Anda kantongi itu terjatuh? Kami mencoba membuang benda-benda itu dari lubang jendela, setinggi empat meter dari tanah, agar terhunjam ke pelataran ber-*paving block*.

Alhasil, CompactFlash tetap selamat dan utuh, meski terjatuh dengan memantul beberapa kali. CD-R sudah pasti tergores tajam – dan dalam kasus sejenis pada lain kesempatan bisa saja langsung rusak. Zip disk kehilangan metal penutupnya, sehingga menyusahkan pemasukannya ke *drive*. Jaz tampak utuh, tapi langsung ditolak oleh *drive*-nya.

Didekatkan Medan Magnetik

Cara paling mudah untuk mendapatkan besi sembrani dan pancarannya adalah melalui spiker. Maka media tadi kami taruh di atas boks spiker. Musik digeber. Hasilnya, semua selamat. Lantas spiker kami colokkan ke *amplifier* gitar. Jrengggg... ngoengggg.... Data dalam semua media tadi utuh. Kami coba dengan spiker yang lebih besar dan bertenaga. Semua data utuh.

Wah, bandel juga ya. Bagaimana kalau media tadi didekatkan ke alat yang ada kumparan kabel tembaganya? Maka *amplifier* pun kami buka tutup atasnya, lantas semua media kami taruh dekat travo yang ada magnetnya, lalu kami biarkan sesaat. Aman-aman saja tuh.

Karena masih penasaran, kami mencari sumber medan magnetik lainnya. Maka media penyimpan itu kami dekatkan ke ponsel, monitor, bahkan mainan anak-anak yang bermagnet. Wah, semua media itu tetap utuh!

Kalau begitu, peringatan produsen itu cuma gertakan gombal? *Nggak* dong! Mereka berniat baik, dengan mengingatkan risiko yang bisa menimpa produknya jika mengalami perlakuan tertentu. Ini ibarat Anda aman-aman saja menggeser jok selagi menyetir (karena Anda terampil mengemudi, lagi pula sedang bernasib baik), padahal semua manual pabrikan melarangnya agar mobil tak melompat atau zig-zag tiba-tiba.

Lagi pula tes tanpa instrumen pengukur, seperti yang kami lakukan ini, punya kelemahan. Tak ada patokan sebesar apa medan magnetiknya, dan seberapa lama media itu menerima paparan.

Padahal lagi, beberapa kasus dan kabar dari mulut ke mulut menyampaikan hal ini: yang kuat bahayanya justru medan magnetik yang dihasilkan oleh detektor metal pada bandara. Tapi untuk yang ini, kami belum mendapatkan statistiknya.

Disoroti Sinar-X

Masih soal bandara, ya. Maka tim penguji kami, di laboratorium pusat kami di London, mengujikan media tadi di Bandara Prestwick, Ayrshire. Atas izin pihak berwenang, kami memanfaatkan kotak sinar-X. Media itu kami sisipkan dalam beberapa tas, dan menjadi isi bagasi yang harus dipindai. Lagi-lagi semua *removable media* itu selamat.

Artinya ini kabar bagus. Soalnya pada Senin Pon 7 Januari lalu CompactFlash Association melaporkan bahwa kartu bikinan anggotanya "tak dapat diperbaiki jika rusak akibat proses radiasi... yang dilakukan oleh Dinas Pos Amerika untuk menyucihamakan kiriman pos." Prosedur ketat itu, secara teoritis, dapat merusak lensa kontak dan film.

Urusan pos dibawa-bawa, karena saat itu Amerika sedang dilanda panik penyebaran anthrax via surat pos. Belum ada keluhan apakah CompactFlash akan rusak oleh penyucihamaan. Tapi sebagai langkah pencegahan, demikian moral ceritanya, jangan mengirimkan kartu penyimpan data itu via pos.

Dibekukan dalam Kulkas

Ngapain juga aneh-aneh? Ya namanya saja *ngetes*. Ada baiknya kami dan Anda tahu bagaimana daya tahan media penyimpanan itu dalam suhu di bawah 0° C, tanpa harus pergi ke kutub. Atau, dalam konteks negeri Eropa dan Amerika Utara, kami ingin tahu bagaimana jika, karena kelalaian, media penyimpanan itu Anda tinggalkan dalam mobil yang terkubur salju, selama semalam.

Maka selama sejam media tadi kami masukkan ke *freezer*. Setelah itu kami keluarkan, bunga esnya kami bersihkan, lantas media itu kami biarkan mengering dalam suhu ruang. Ketika dicoba, ternyata tak ada data yang rusak.

Tapi karena penasaran, hal itu kami ulangi. Media kami simpan dalam *freezer* selama sepuluh jam. Ternyata datanya tetap awet.

Dipanggang dalam Oven

Wah, tambah *ngawur aja*! Sabar dulu. Lihat hasilnya dong!

Oven kami libatkan sebagai pengandaian kalau-kalau media penyimpanan harus menghadapi cuaca panas-kering yang ekstrem. Misalnya media itu Anda taruh di dasbor, dalam mobil yang diparkir di pelataran pelabuhan selama berhari-hari, dengan kaca tertutup rapat. Kondisi ruangnya mirip oven kan?

Maka selama sejam, dalam suhu 40° C, media itu kami panggang dalam oven kue. Setelah itu kami keluarkan, lalu kami diamkan supaya terangin-anginkan. Hasilnya? Data tetap utuh.

Kami belum puas. Kami ulangi lagi. Kali ini dalam suhu 50° C. Hehehe, disketnya melengkung. Iseng-iseng, sebelum membuangnya, disket itu kami luruskan sedikit, lantas kami masukkan ke *floppy disk drive*. Datanya rusak, tapi bisa diperbaiki. Yah mungkin karena faktor kebetulan semata, karena kami tak menguji seratus disket. Jadi bisa saja disket lain, dengan merek lain, akan menyerah kalau dipanggang seperti itu.

Tapi kami masih penasaran. Langkah tadi kami ulangi, dalam suhu 60° C. Aman-aman saja tuh. Tapi kerusakan fisik mulai kelihatan. Metal penutup pada Jaz mulai melengkung. Zip mulai terbuka sedikit. CD-R tak berubah bentuk. Yang tetap utuh adalah CompactFlash.

Hikmah dari main oven adalah kesimpulan sementara. Kalau suatu saat Anda meninggalkan kamera digital dan media penyimpan gambarnya di Sahara, pas panas-panasnya, pada suhu 80° C, maka semua data masih aman.

▲ **DIMASAK! Setelah dipanaskan dalam suhu 50°C selama setengah jam, warna pun berubah, begitu juga bentuknya. Semoga datanya pun tak ikut menggelap.**

JARGON

Kb Kilobyte. Satuan ukuran data digital. 1 Kb = 1024 bytes. Sedangkan 1 byte = 8bit. Dan 1 bit (binary digit) adalah mewakili "*on*" atau "*off*" sinyal elektronik yang terekam oleh komputer. Kembali ke byte, maka 1 byte mewakili satu karakter (huruf, angka, tanda baca).

Mb Megabyte. 1 Mb = 1.048.576 bytes. Biasa dibulatkan 1 Mb = 1 juta bytes.

Optical disk Sejenis disket dengan kapasitas lebih besar, sampai 5,2 Gb.

USB Universal Serial Bus Jenis sambungan berkabel untuk komputer dan 127 jenis alat lain, yang sanggup mentransfer data lebih cepat ketimbang sambungan serial dan paralel.

Zip Salah satu jenis media penyimpanan eksternal berbentuk disket yang dibuat oleh Iomega, berkasitas 100 Mb dan 250 Mb.

Diguyur Limun

Sejauh kami tahu dan dengar, tak ada dalam sejarah pabrik disket dan sejenisnya, merancang produk agar tahan guyuran limun, apalagi dengan tujuan agar si media penyimpanan itu kalau dijilat akan serasa limun.

Limun? Wah, kuno banget sih istilahnya? Huh! Bilang *soft drink,* minuman ringan, atau minuman bersoda, kan lebih bisa diterima khalayak ramai? Habis ini pasti kasih contoh sarsaparila, dan sejenisnya, yang meng-*icon* sebelum revolusi digital. Begitu kan? Ya, ya, ya. Maksud kami ya ini: minuman botolan berkarbonat (istilah yang netral dan *rada* industrial, kan?).

Intinya "daripada yang mana" tes ini adalah daya tahan terhadap minuman tadi. Hasilnya? Zip, Jaz dan disket langsung *ngadat*, tak dapat dibaca lagi. Malah *drive*-nya Jaz langsung berdecit. CompactFlash? Sama saja. Tak terbaca. CD-R jadi lengket.

Tapi kami tak menyerah. Kami bersihkan dengan saksama dan tidak dalam tempo sesingkat-singkatnya. Ajaib! CompactFlash bisa dibaca lagi.

Percayalah, terlepas dari tahan atau kalah, semua pabrikan tak pernah merencanakan pengguyuran minuman berkarbonat terhadap produknya. Lha wong kena air putih saja, atau bahkan cuma berada di tempat lembab saja, tak direkomendasikan kok!

Dimasukkan ke Mesin Cuci

Wah, semakin *ngaco* dan *nggak* mutu nih tesnya. *Ngapain* juga melibatkan mesin cuci? Maksud kami sih berandai-andai. Jika media penyimpanan itu tertinggal dalam baju, lalu si baju langsung direndam air, karena si pencuci malas merogohi kantong untuk memeriksa, lantas apa jadinya ya?

Maka media itu kami masukkan ke kaos kaki, lalu kaosnya kami masukkan ke dalam mesin cuci, secara bergilir, dan memutarnya dalam larutan beriak itu.

Nah, setelah media itu kami ambil dan kami keringkan, seperti halnya mengeringkan cucian basah, maka terlihatlah hasilnya.

CD-R masih bisa dibaca. CompactFlash juga bisa. Tapi Zip, Jaz dan disket tak terbaca. Datanya ikut luntur. Dan ini pastilah di luar garansi pabrik, karena tak ada pemberitahuan dalam kemasan berupa "Ditanggung tidak Luntur". Dalam lelucon usang, ini tergolong klausul "Luntur tidak Ditanggung".

FOTO-FOTO: COMPUTERACTIVE

JANGAN DITIRU! Searah jarum jam, dari kanan atas: masuk ke tangki putar mesin cuci, dicantelkan selayaknya jemuran, dibiarkan terkena minuman ringan, dipanggang dalam oven, dan dimasukkan ke freezer

Moral Cerita

Begitulah kami melakukan pengujian dengan cara yang unik, *rada* nyeleneh, namun inspiratif, dengan harapan akan membawa maslahat bagi khalayak ramai maupun sepi...

Ah, sudahlah, langsung ke tujuan. Dalam bahasa Pak Piket adalah: "Katakan, apakah *maksud dan tujuan daripada* tindakan tadi?"

Begini bapak-bapak, ibu-ibu, dan saudara-saudara...

Ini memang bukan percobaan ilmiah nan didukung kaidah laboratoris. Tetapi ingatlah, sadarlah, dan waspadalah, bahwasanya yang namanya kecelakaan itu bisa datang kapan saja. Maka sebelum peristiwa pahit itu terjadi, perlakukanlah media penyimpanan Anda dengan hati-hati dan penuh kasih sayang. Wassalam. CA | TYO

DAYA TAHAN VERSI PABRIK

Industri komputer menuntut prasyarat dari setiap peralatan, dengan mengandaikan kondisi tertentu yang pas, agar peralatan tersebut dapat bekerja dengan baik.

CompactFlash, misalnya, dirancang untuk tahan jatuh dari ketinggian 3 meter, dan tahan terhadap perubahan suhu yang cepat – tanpa rincian angka, karena CompactFlash Association hanya menyebut begitu.

Sedangkan Iomega Zip dirancang untuk tahan jatuh dari ketinggian 24 meter, dan tahan suhu -22ºC sampai 51ºC.

Adapun Iomega Jaz hanya dirancang untuk tahan jatuh dari ketinggian 90 cm, dan tahan dalam suhu -40º C sampai 60º C.

Percobaan kami membuktikan, daya tahan media itu, secara umum, ternyata melebihi teori. Tapi untuk CD-R, kadang cukup dengan satu goresan saja datanya sudah rusak.

Yang Dijual oleh Spesifikasi

Iklan dan brosur sering memamerkan aneka fitur, padahal konsumen belum tentu paham sepenuhnya.

Teknologi 3G

Menggabungkan ponsel, laptop, dan TV dalam satu alat genggam.

APA & BAGAIMANA

Intinya, 3G adalah teknologi yang memanfaatkan ruang dalam rentang pancaran gelombang radio. Yang namanya gelombang radio ini memang memberi banyak manfaat. Bisa untuk siaran AM/FM, komunikasi satpam via *handy talky*, sampai *radio controller* untuk mobil-mobilan. Masing-masing punya frekuensi sendiri. Untuk 3G, European Radio-communications Committee (ERC) menetapkan rentang frekuensinya pada 155 MHz.

Paket, atau lengkapnya *data* **packet**, adalah masalah dasar dalam lalu lintas 3G, agar *file* gede berisi multimedia itu bisa lancar menembus udara dan sampai ke ponsel Anda, dengan kecepatan 2 Mbps. Standar yang dipakai adalah bikinan UMTS, yang disepakati oleh ITU. Produsen dan operator harus merujuk ke sana.

Ponsel 2G atau ponsel GSM Anda sekarang ini, dan operatornya, tak dapat memanfaatkan 3G atau frekuensi UMTS. Jadi, kalau mau ber-3G, operator harus mengganti sistemnya.

Wuh, 3G? Dulu, saat tari dan senam jaipong melesat di awal 80-an, terutama melalui TVRI, rumusan penari Gugum Gumbira dan Tati Saleh itu juga dikenal sebagai 3G: *goyang, gitèk, géyol*.

Nah, 3G yang sekarang ini apa artinya?

Lengkapnya 3G *technology*. Diindonesiakan sebagai teknologi 3G. Dan 3G itu kependekan dari 3rd Generation, atau Generasi ke-3, yang dikembangkan dalam telekomunikasi bergerak.

Apa khasiatnya? Nantinya ponsel berteknologi 3G itu bisa kirim-terima muatan multimedia: suara, gerak, dan teks. Sama seperti video. Begitu pula *voice mail* teman Anda: tampaklah di layar ponsel Anda dia bilang, "*Tinggalkan pesyan, nanthyi sahyia kontchak Anda...*," sambil mengunyah permen karet.

Menyebalkan, memang. Tapi setidaknya begitulah teorinya, setelah 3G diaplikasikan.

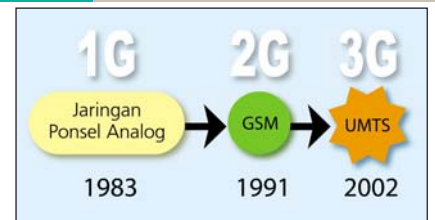
3G dijanjikan bisa membuat ponsel Anda menampilkan peta kota, tukar *e-mail* berukuran gede, kirim-terima faksimili, mengecek saldo rekening, pilih-beli barang secara *online*, dan men-*download* lagu berformat MP3 sepanjang tiga menit dalam 11 detik (atau paling lama 1,5 menit).

Dengan sambungan ponsel saat ini, hal itu belum dapat diwujudkan. Lha *wong* untuk berhalo-halo biasa saja bisa terputus-putus, dan harus saling berteriak kok! Kalaupun 2,5G untuk ponsel ber-GPRS model sekarang ini bisa diterapkan di Indonesia, lagu tadi harus di-*download* dalam 6 - 9 menit.

Kuncinya adalah infrakstruktur, dan itu mahal. Menurut koran *Bisnis Indonesia*, mengutip Presiden Direktur PT Telkomsel Mulia Tambunan, 3G akan diterapkan di Indonesia pada 2006. CA | TYO

PRINSIP DASAR

1G → 2G → 3G
Jaringan Ponsel Analog → GSM → UMTS
1983 — 1991 — 2002

Lebar Saluran
Di balik janji manis 3G adalah *bandwidth* yang lebih besar. Inilah lebar saluran komunikasi data yang dipakai oleh dunia telekomunikasi. *Bandwidth* ini seperti jalan tol. Memang disebut sebagai jalan bebas hambatan (padahal "tol" berarti bea), tapi semakin banyak mobil yang melaluinya, maka kelancaran lalu lintasnya pun berkurang. Teorinya, komunikasi nirkabel saat ini mampu mencapai 28.8 **Kbps** (praktiknya sih 9,6 Kbps). 3G bisa memberikan 144 Kbps – 2 **Mbps**.

Standar
Seberapakah transfer nirkabel yang tercepat? Universal Mobile Telecommunications System (UMTS, sistem komunikasi bergerak untuk Eropa), menetapkan kisaran 2 Mbps. Ini 200 kali lebih cepat ketimbang standar sekarang.

Ajek
Inilah prasyarat supaya 3G bisa dinikmati konsumen: sambungan yang konstan, meski ponselnya terus bergerak. International Telecommunications Union (ITU) menetapkan standar minimal keajekan 144 Kbps, agar video dapat diponselkan.

JARGON

Mbps & Kbps Megabits per second & Kilobits per second. Satuan kecepatan transfer data. 1 Mbps = 1.000 Kbps. 1 Kb = 1.000 bit data komputer.

Packet Pemecahan sekumpulan utuh informasi yang dikirim melalui internet dan jaringan komputer menjadi beberapa bagian. Setiap bagian dapat dikirim terpisah, secara serentak, dan akan menyatu lagi di alamat tujuan.

INFO TAMBAHAN

Belum selesai. Ya, 3G memang belum final. Risetnya masih terus dipacu. Untuk Eropa pun yang sudah mencicipi hanya sedikit negara. Di Jepang, NTT DoCoMo mulai merintisnya. Masalahnya, produsen pesawat (*handset*) ponsel juga masih menunggu. Buat apa bikin banyak, tapi belum semua negara bisa memakainya. Nanti setelah infrastruktur 3G di banyak negeri makmur, yang penduduknya lahap pulsa, sudah rata terbangun, pastilah perlombaan *handset* akan meriah – sama seperti sekarang, ketika ponsel model baru keluar sebulan sekali.

Tahun depan, ya? Tadi dibilang, Indonesia akan ber-3G tahun 2006 – ya, empat tahun lagi. Begitulah teorinya. Untuk dunia, ada pencanangan tak resmi, tahun depan mulai dapat dijalankan. Kapan persisnya, kami belum mendapat kabar. Maklum, ini menyangkut investasi miliaran dolar.

CITA-CITA. Tunggulah empat tahun lagi.

.NET (Baca: Dot Net)

Mulanya bikin bingung. Ini buat alamat e-mail atau nama layanan baru?

APA & BAGAIMANA

Istilah .NET mungkin hanya gaya corong Microsoft untuk jualan, memanfaatkan popularitas internet. Basis layanan ini adalah teknologi XML (eXtensible Mark-up Language), sebuah cara penulisan informasi untuk internet, seperti halnya penggunaan HTML untuk membuat halaman web.

Tag, itulah kode dasar dalam penulisan HTML. Hal serupa berlaku untuk penulisan XML – hanya saja XML lebih rumit, dan hasilnya lebih canggih dan lebih kaya daripada HTML yang ternyata punya keterbatasan itu.

Kelebihan XML adalah dalam hal keleluasaan bagi desainer dan pengembang untuk mengemas informasinya. Jadi, keterbatasan HTML dapat diatasi oleh XML. Jeleknya, XML hanya akan lancar di tangan orang yang sudah khatam pemrograman. Ini bukan mainan untuk semua orang.

JARGON

Opt-in Istilah yang berasal dari *newsgroup* dan layanan *e-mail*. Anda hanya menerima *e-mail* yang topiknya sesuai dengan permintaan Anda.

Tag Kode yang diketikkan dalam membuat halaman web, sejak penetapan huruf sampai pilihan warna *background*. Untuk menuliskan kata bercetak miring "*asyik*", misalnya, harus diapit dengan kode sehingga menjadi <i>asyik</i>.

Dunia komputer telah dan terus memperkaya bahasa, termasuk bahasa Indonesia. Baik sumbangan berupa gaya ejaan (dalam bahasa Inggris ada *disc*, *disk*, dan kemudian *diskette*), kata (*dotcom* dari cara pelafalan ".com"), maupun penambahan makna (*mouse* bukan hanya berarti tikus, kan?).

Nah, ketika Microsoft meluncurkan .NET, ini juga bikin bingung. Bahkan cara penulisan istilah dengan titik mendahului kata itu – seperti halnya dalam ".com" dan ".org"; tolong Anda abaikan tanda kutip – pada awalnya (mungkin) bisa memusingkan korektor uzur angkatan lama di media cetak, karena menyalahi kaidah dan kelaziman berbahasa tulis.

Atas nama kaidah dan kelaziman pula, Wordstar versi lama, yang berbasis DOS, tak akan mencetak setiap baris baru yang didahului dengan titik. Penulisan macam itu oleh Wordstar akan dianggap sebagai perintah. Konyol juga.

Lantas kenapa ada Microsoft .NET? Bahkan menuliskannya pun harus dengan huruf kapital?

Sebetulnya .NET itu bukan teknologi. Ini sebuah layanan dari produsen *software* itu melalui internet. Implementasinya antara lain di Microsoft Passport (**www.microsoft.com/passport**). Ketika Anda mendaftar, semua data Anda langsung disimpan di situs Passport itu, yang nantinya akan berguna untuk pengesahan transaksi, karena di dalamnya mengandung alamat dan nomor kartu kredit Anda. Selain itu, dengan Passport itu Anda dan saudara Anda bisa berbagi agenda. Bank Anda yang telah ber-Passport pun akan memberi tahu kalau saldo Anda mulai mepet.

Jadi, apa dong .NET itu? Ini layanan untuk mengintergrasikan aneka perangkat (PC, PDA, ponsel, bahkan konsol Xbox) ke internet, sehingga pemiliknya akan selalu mendapatkan informasi yang diinginkannya. Produsen *hardware* dan *software* yang ingin memanfaatkan .NET juga dipersilakan. Demikian pula semua perusahaan yang ingin melayani konsumennya dengan internert melalui perangkat *mobile*. CA | TYO

PRINSIP DASAR

Microsoft® .NET Alerts service gives you the information you want where you want it: on your computer via MSN® Messenger or Microsoft® Windows® Messenger or in your e-mail inbox.

Relax—you won't miss a thing!

Mom's birthday today

.net

Sign up for Microsoft® .NET Alerts

Sign In .net

ALERTS. Pemberitahuan atas permintaan

Sesuai Kebutuhan
Konsep dasar dalam pemanfaatan .NET oleh konsumen adalah kemudahan dan keleluasaan Anda dalam menentukan jenis informasi yang ingin Anda peroleh, maupun informasi yang ingin Anda bagi dengan orang lain. Dengan apa? Ya dengan semua alat digital Anda yan dapat terhubung ke internet.

Alerts
Namanya serem: Microsoft's Alerts *system* (**alerts.microsoft.com**). Intinya sih bukan peringatan untuk urusan gawat bin genting, tapi pemanfaatan .NET untuk memberitahu Anda semisal saat *e-mail* tertentu masuk ke *mail box* Anda. Mana yang digolongkan sebagai "e-mail *tertentu*", itu bisa dari perusahaan kurir, toko *online*, dan situs lelang. Bisa juga skor dan sepakbola. Pokoknya tergantung kebutuhan Anda. Bahkan di masa depan bisa saja dokter gigi Anda mengirim pengingat, "Sekarang saatnya Mbak Titi memeriksa tambalan."

Privasi
Bagaimana dengan privasi dan kerahasiaan, bukankah ini menyangkut data diri Anda? Microsoft bilang, semua layanan .NET itu bersistem **opt-in**. Maksudnya, Anda takkan dipaksa untuk menyiarkan info yang memang ingin Anda rahasiakan, dan perusahaan atau lembaga pengirim *alerts* hanya akan mengirimkan *e-mail* tertentu yang Anda minta.

INFO TAMBAHAN

.NET itu sederhana! Dari segi kepentingan Anda selaku pengguna, .NET itu bukan soal rumit. Anda tinggal mendaftar ke Hotmail atau Microsoft untuk mendapatkan Passport, yang bisa Anda gunakan untuk bermain *online games* di Gaming Zone, dan belanja *online* di Electronics Boutique serta Victoria's Secret. Bagaimanakah semua informasi dari mereka itu bisa Anda terima melalui PC, ponsel, dan PDA, di mana pun Anda berada, dan kapan pun? Ya itulah tugas .NET. Teorinya sih Anda tinggal daftar-dan-pakai, dan tak lama lagi semua itu akan menjadi kenyataan: dengan sebuah alat kecil Anda tak akan pernah merasa sendirian di dunia. Mau dijemput helikopter dan tim *rescue* jempolan yang membawakan ayam goreng Mbok Berek pun bisa – padahal Anda sedang berada di salah satu puncak kecil Pegunungan Himalaya.

.net Alerts

OK Cancel

Time-shifting

Memutar hasil rekaman, sambil merekam film yang sedang tertayang.

APA & BAGAIMANA

Ajaib tapi Rakus. Memang, cara kerja teknologi digital sungguh berbeda dari cara analog. Perekaman bisa konstan, hasilnya pun mudah diedit karena diperlakukan sebagai *file* komputer. Ini ibarat Anda menyunting teks di Word atau *notepad*. Pasti lebih gampang ketimbang menyunting teks di atas kertas – kecuali teks tersebut disalin ulang atau di-*scan* untuk diubah menjadi teks Word. Jeleknya, cara digital ini menuntut kapasitas memori yang gede. Jika diterapkan pada PC berarti menuntut *hard disk* yang besar. Tapi lagi-lagi ada cara mengakalinya, yaitu kompresi. *File* besar, seperti halnya selembar kertas koran, bisa dilipat-lipat menjadi buku kecil. Dalam *hard disk*, tayangan video 40 jam bisa dilipat menjadi *file* 40 Gb – dan itulah yang dilakukan oleh format MPEG-2, dan diterapkan untuk film dalam DVD. Kompresi video secara **real time** menuntut daya olah gambar yang besar pula.

Time-shifting, karena "menayangkan A" sekaligus "merekam B", maka menuntut *hard disk* yang besar dan prosesor yang kuat.

Kapasitas hard disk harus diikuti kemampuan kompresi, yang disebut *bit rate*, dan diukur dalam Mbit/detik (Mbps). Bit rate TV digital sekitar 5 Mbps, film DVD sekitar 8 Mbps, dan *digital video recorder* berkisar 2-6 Mbps.

Di toko elektronik, *video cassette player* (VCR) masih ada, dan peminatnya tak sebanyak VCD/DVD *player*. Tapi jangan salah sangka, perangkat audio-visual ini masih diminati sebagian orang jutsru karena bisa merekam acara di TV, misalnya sepakbola dan balap Formula 1 – bukan untuk memutar film (sewaan) seperti tahun 80-an.

Masalahnya, VCR mutakhir sekali pun tak dapat melakukan dua hal sekaligus. Misalnya begini. Selagi sendirian nonton bola di rumah, tiba-tiba petugas pengantar paket datang. Mau tidak mau Anda harus meninggalkan TV, dan meladeni Pak Kurir. Taruh kata ketika akan beringsut dari sofa itu Anda mengaktifkan tombol Record dari *remore controller*, karena Anda ingin meladeni Pak Kurir barang tiga menit. Siapa tahu lho, dalam tiga menit ada gawang bobol...

Masalahnya, ketika kembali ke sofa, Anda cuma punya dua pilihan. Pertama: ikuti terus pertandingan sambil membiarkannya terekam, dan akan menyimak menit-menit berharga tadi setelah pertandingan usai. Kedua: putar dulu menit-menit terlewat yang (mungkin) menegangkan itu, dengan konsekuensi pertandingan yang sedang berlangsung akan terlewat.

Nah, dengan *digital video recorder*, Anda punya pilihan ketiga: memutar ulang menit-menit terbuang tadi, sementara si alat terus merekam pertandingan yang lagi berlangsung (tapi tak Anda lihat, karena layar TV sedang menayangkan rekaman Anda).

Kenapa bisa menayangkan A sambil merekam B sekaligus? Itulah *time-shifting*. Perangkat berbasis *hard disk* macam Tivo dapat melakukannya, semudah Anda menggunakan DVD *recorder*. Jika Anda punya PC yang mengandung **TV Tuner** *card*, dan didukung oleh *software* yang memadai, maka monitor Anda adalah jendela pemanja mata.

Teknologi digital selalu memperkaya alternatif Anda. CA | TYO

PRINSIP DASAR

TENGOK BELAKANG & DEPAN. Digital video recorder punya khasiat time-shifting.

Konstan

Cara kerja *digital video recorder* berbeda dari VCR. Cara kerja perekam digital ini adalah merekam acara TV terus menerus, secara konstan, katakanlah selama 30 menit (kita sebut A). Pada rentang tayangan 30 menit kedua (kita sebut saja B), Anda punya dua pilihan: mau direkam, dengan mem-*pause* (menjedakan) tayangan, atau membiarkan gambar TV tertayang sendirian. Jika Anda menekan tombol Pause, maka tayangan B itu otomotis akan direkam. Jika Anda memutuskan untuk merekam tayangan B, maka tanpa melihat gambar yang sedang tertayang pun Anda langsung bisa menyaksikan rekaman A tadi. Untuk melihat ulang (*rewind*) A pun bukan masalah. Nah, setelah Anda rampung melihat rekaman A, maka Anda akan kembali ke sisa waktu dari tayangan B yang sedang berlangsung. Lantas kapan dong Anda menyaksikan keseluruhan tayangan B? Hehehe, ya nanti setelah rekaman tayangan B komplet. Siapa tahu selama Anda menyaksikan rekaman tayangan A, dalam tayangan B ada gol berkali-kali... Kalau Anda ingin menyaksikan menit-menit rekaman tayangan A sekaligus menyaksikan apa yang sedang berlangsung dari tayangan B, ya gunakanlah dua monitor TV atau gunakanlah TV yang bisa membelah layar menjadi dua bagian. Apa tak bikin pusing tuh? Entahlah.

JARGON

Real time Kesesuaian waktu. Dalam bahasan ini, apa yang berlangsung dalam komputer merupakan cerminan rentang waktu yang berlangsung dalam dunia nyata. Semenit melayang dalam *games* simulasi terbang itu sama dengan semenit di dunia penerbangan – tidak lebih cepat, tidak lebih lambat.

TV Tuner Kartu dalam PC yang dapat menerima sinyal TV dan memampang-kan gambar TV ke monitor Anda.

INFO TAMBAHAN

VCR itu kuno karena masih analog. Ya, masih seperti pita kaset untuk merekam musik itu. Penyuntingannya susah. Melompat dari lagu ke lagu pun tak akan selincah CD yang digital dan alat digital seukuran saku perekam wawancara. Kelak VCR akan terpinggirkan dan masuk museum, untuk digantikan oleh *digital video recorder*. Alat baru ini pun kelak akan dipasangi modem untuk koneksi internet cepat (*broadband*), sehingga Anda tinggal memilih acara dari sebuah stasiun penayang film secara *online*. Artinya, film-film bergambar halus dan bersuara *surround* tinggal Anda *download*.

Hal ini sudah dimulai di Inggris. Sky+, dari jaringan penyiaran BSkyB, adalah alat perekam video digital, dengan *time-shifting*, yang dijual dengan paket langganan saluran TV.

▲ **DEKODER + REKORDER. Sky+ dari BSkyB Inggris.**

Membuat Logo Bersiluet

Anda bisa dengan amat mudah membuat logo siluet.

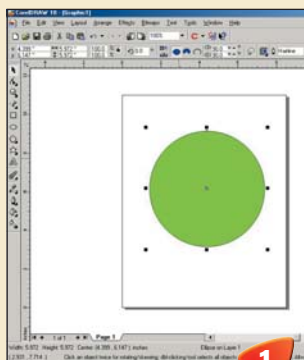
Logo bersiluet memang sering kita jumpai di keseharian kita. Lihat saja rambu-rambu lalu lintas, tanda di depan toilet, simbol-simbol cabang olahraga, atau yang lainnya. Nah, untuk menciptakannya ternyata tidak susah.

Di aplikasi Corel Draw, ada jalur mudah untuk membuatnya. Hanya dengan sedikit langkah, jadilah sudah logo tersebut. Meski hanya bisa dua warna, putih dan warna pilihan Anda, logo bisa transparan. Cobalah. YUL

ILUSTRASI: VIKY

EDISI 29

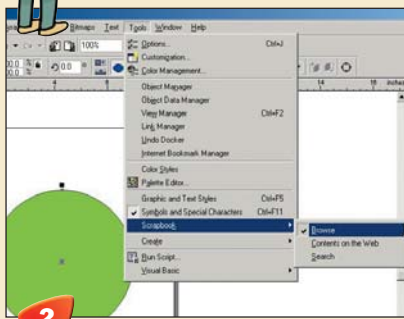
33 Membuat Logo Bersiluet
34 Membuat Kuis
36 Membuat Newsletter Sendiri (Bagian I)
38 Membuat Film Sederhana (Bagian II)
40 Membuat Grafik & Memasukkan ke Word
42 Menyimpan Alamat Situs Favorit
44 Menyempurnakan Hasil Cetak Gambar
46 Menyiapkan Foto untuk Web
48 Tip & Trik

1

LANGKAH 1

Buka aplikasi Corel Draw. Klik [File], [New] atau [Ctrl+New] untuk membuat dokumen baru. Buatlah bentuk latar dari logo Anda. Bulat, segi empat atau segi lima. Anda bisa memanfaatkan *tools* seperti Polygon tool, Rectangle tool, atau Elipse tool yang ada di *toolbar* di sisi kiri layar aplikasi. Klik *tool* tersebut, lalu buatlah bentuk pada lembar baru yang ada. Setelahnya, beri warna dengan mengeklik palet warna di sisi kanan layar.

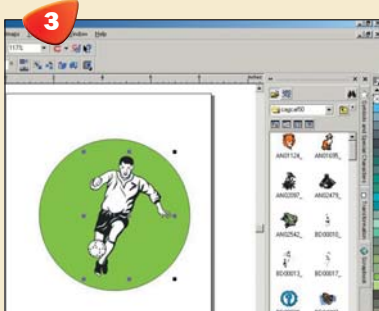
LANGKAH 2

Sekarang cari bentuk yang akan dijadikan siluet. Anda bisa manfaatkan simbol-simbol atau *clip art* yang ada di komputer Anda. Buka *toolbar* dari simbol atau *clip art* tersebut terlebih dahulu. Caranya, klik [Tools], lalu pilih [Symbols and Special Characters] untuk mencari simbol. Atau klik [Scrapbook], [Browse] untuk mencari *clip art* di *desktop* Anda. Untuk simbol, Anda bisa manfaatkan *font* simbol seperti Webding, Wingding, dan sebagainya. Untuk mencari *clip art* Office yang ada di PC Anda, cari di C:/Program Files/ Common Files/Microsoft Shared/Clipart.

2

LANGKAH 3

Di sini kita menggunakan *clip art*. Lakukan *drag-and-drop* pada *clip art* yang Anda pilih ke dalam dokumen dengan menggunakan *mouse* Anda. Tempatkan pada bidang bentuk yang Anda buat tadi. Karena *clip art* terdiri beberapa unsur bentuk, pertama "lepaskan" dulu kesatuan unsur tersebut dengan cara mengeklik *clip art* tersebut, lalu klik [Arrange], [Ungroup].

Setelahnya, lakukan seleksi pada semua bentuk gambar yang ada di lembar kerja dengan mengeklik [Edit], [Select All], lalu [Object].

3

LANGKAH 4

Setelah diseleksi, bentuk-bentuk tadi akan disatukan. Klik [Arrange] lalu [Combine] atau [Ctrl+L]. Jadilah sudah logo siluet Anda. Untuk menghilangkan *outline* dari bentuk gambar awal, agar tampilan logo lebih rapi, klik *icon* [Outline Tool] yang ada di sisi kiri layar, lalu pilih *icon* [No Outline] pada menu yang muncul. Beres deh!

4a

4b

Membuat Kuis

Anda bisa membuat belajar si upik dan buyung lebih menyenangkan.

ILUSTRASI: VIKY

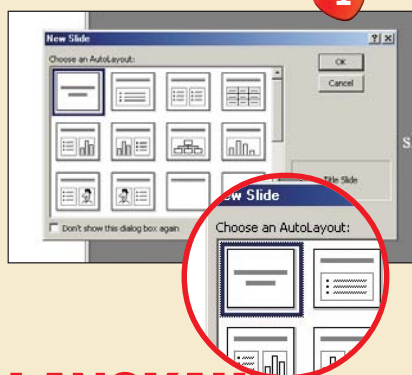
Metode menghibur sekaligus mendidik anak memang dipercaya lebih efektif. Mengajari sambil marah-marah jelas bukan cara yang baik, dan terbukti si anak akan sulit menangkap apa yang diajarkan.

Nah, Anda yang mendukung metode mendidik sekaligus menghibur, sebagai media alternatif pengajaran, bisa memanfaatkan aplikasi-aplikasi umum yang ada di komputer Anda. Microsoft PowerPoint, misalnya.

Anda bisa membuat kuis kecil-kecilan yang berisi pengetahuan untuk dijawab oleh si buyung atau upik langsung di komputer. Tampilannya pun bisa Anda permak lebih lucu. Berikut adalah salah satu cara sederhananya. YUL

LANGKAH 1

Bukalah aplikasi PowerPoint Anda. Klik `[File]`, lalu `[New]`. Pilihlah `[Blank Presentation]` pada boks New Presentation. Setelahnya akan muncul boks New Slide, lalu klik *slide* `[Blank]` pada pilihan ragam *slide* yang tersedia. Klik `[OK]`

1

LANGKAH 2

Misalnya sekarang kita buat kuis pilihan:"Mana Yang Benar?" Ketik dulu kata-kata yang ingin Anda buat dengan cara membuka *icon* `[Text Box]` atau klik `[Insert]`, `[Text Box]`. Susunlah pertanyaan kuis di *slide* pertama ini. Biar tampil cantik, editlah warna dan ukuran huruf yang tampil dengan cara mengeklik kanan kotak tulisan, lalu pada menu yang muncul pilih `[Font]`. Setelahnya akan muncul boks Font di mana Anda bisa menentukan ukuran, tipe, jenis, dan warna huruf. Untuk warna, klik menu *drop-down* di sebelah titel Color. Untuk pilihan warna yang lebih banyak pilih `[More Color]` pada menu tersebut, hingga muncul boks Colors berisi palet warna. Selesainya, klik `[OK]`.

2

LANGKAH 3

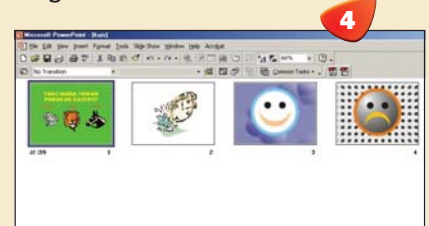
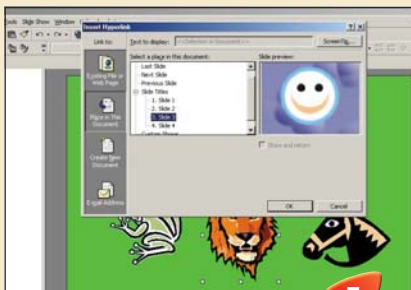
Selanjutnya Anda bisa memasukkan gambar-gambar baik foto atau pun *clip art* ke dalam dokumen tersebut. Caranya, klik `[Insert]`, `[Picture]`, lalu jika ingin mengambil gambar dari kumpulan *clip art* yang sudah tersedia, pilih `[Clip Art]`. Atau ingin mengambil *file* gambar milik Anda, pilih `[From File]`. Setelah muncul boks Insert Picture, cari *file* tersebut di tempat Anda menyimpannya. Lantas, klik `[OK]`.

3a

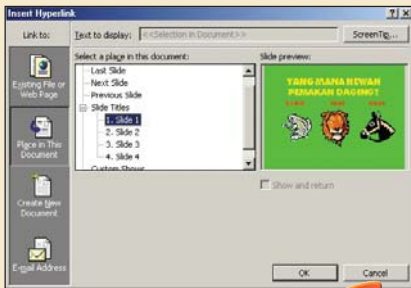
3b

LANGKAH 4

Sekarang saatnya membuat respon atau jawaban dari kuis yang Anda munculkan di *slide* pertama. Buatlah *slides* baru untuk menunjukkan "jawaban benar", "jawaban salah", dan "waktu habis". Untuk *slide* "waktu habis" mesti Anda tempatkan di *slide* urutan kedua. Untuk membuat *slide* baru, klik `[Insert]`, `[New Slide]` atau `[Ctrl+M]`. Lalu Anda bisa membuat *slide* respon dengan cara di Langkah 1 dan 2.

4

5

LANGKAH 5

Sekarang balik ke *slide* nomor pertama. Lakukan klik kanan pada setiap gambar pilihan jawaban yang terdapat di sana. Setelah muncul menu, pilihlah [Insert Hyperlink]. Setelah boks dialog muncul, klik pilihan *tab* [Place in This Document] yang ada di sisi kiri boks. Arahkan *hyperlink* pada dua pilihan yang salah pada *slide* untuk menunjukkan "jawaban salah". Dan arahkan juga pilihan yang benar pada *slide* "jawaban benar". Klik [OK] jika sudah selesai.

6

LANGKAH 6

Buatlah *hyperlink* bagi setiap *slide* respon. Buka setiap *slide*. Pada gambar di *slide* "waktu habis" dan "jawaban salah", buatlah *hyperlink* (seperti pada Langkah 5) ke arah *slide* pertama. Sedangkan untuk *slide* "jawaban benar" arahkan ke *slide* pertanyaan atau kuis berikutnya, setelah Anda membuat kuis pertanyaan yang pertama ini.

7

LANGKAH 7

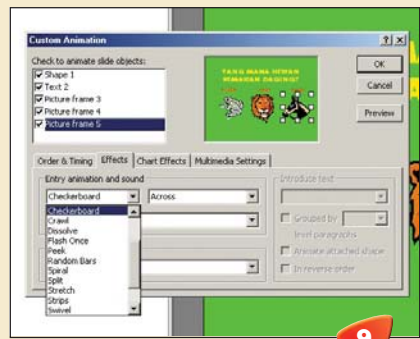
Tampilan bukaan setiap *slide* juga bisa Anda atur dengan berbagai efek bukaan. Klik [View], [Slide Sorter] untuk menampilkan semua *slide*. Klik kanan pada setiap *slide*, lalu klik [Slide Transition]. Pilihlah efek bukaan *slide* pada menu *drop-down* Effect dalam boks Slide Transition. Atur juga durasi waktu bukaan tiap *slide* pada titel Advance pada boks yang sama. Isilah pada boks isian waktu kira-kira 30 detik untuk jeda setiap bukaan *slide*. Klik [Apply] bila sudah.

8

LANGKAH 8

Gerak kemunculan (animasi) setiap gambar pada *slide* pertama juga bisa Anda olah. Caranya, klik dua kali pada posisi *slide* pertama terlebih dahulu, untuk mengubah tampilan Slide Shorter View menjadi tampilan Normal View. Lalu, klik [Slide Show], [Custom Animation]. Pada boks Custom Animation yang muncul, pada menu Check to Animate Slide Object, beri centang pada unsur-unsur gambar atau kata di *slide* pertama yang ingin dianimasikan. Tentukan pula waktu kemunculan tiap unsur *slide* pada Start Animation. Klik [Automatically], kemudian tentukan waktunya kira-kira 1 detik.

LANGKAH 9

Model animasi atau gerakan setiap unsur bisa Anda variasikan. Pada boks dialog yang masih sama, klik *tab* [Effects] yang ada di tengah boks. Di menu *drop-down* yang tersedia, baik untuk memasukkan efek animasi atau pun suara, Anda bisa memilih model animasi atau suara yang Anda sukai. Jika sudah, klik [OK].

9

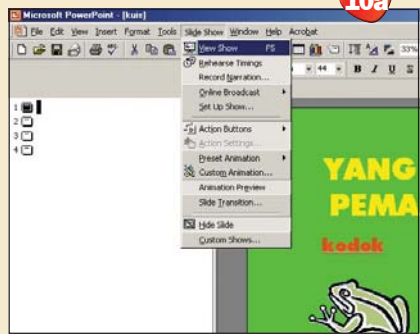
LANGKAH 10

Satu pertanyaan sudah Anda selesaikan. Lanjutkan untuk pertanyaan-pertanyaan berikutnya dengan langkah-langkah seperti semula. Untuk melihat tampilan dokumen yang Anda buat tadi, klik [Slide Show], [View Show] atau tekan tombol [F5]. Jika sudah melihatnya, simpan *file* tersebut dengan menekan tombol [Ctrl+S]. Pada boks Save As yang muncul, Anda bisa memilih format *file* Presentation. Atau jika Anda ingin kuis buatan Anda bisa langsung dijalankan tanpa jendela PowerPoint dengan langsung mengeklik *file*-nya, simpanlah dalam format .pps (power point show). Kemudian tempatkan *file* tersebut pada folder penyimpanan yang Anda maksud. Klik [OK].

10a

10b

YANG MANA HEWAN PEMAKAN DAGING?

kodok singa kuda

Membuat **Newsletter Sendiri** (Bagian I)

Buatlah lembar warta (newsletter) Anda sendiri dengan menggunakan Word.

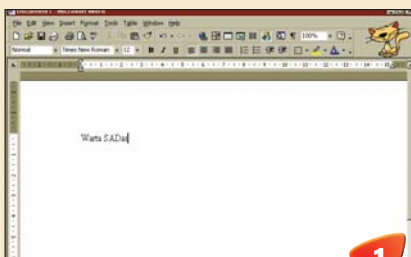
Word mampu mengonversi berbagai tampilan teks yang membosankan menjadi dokumen yang penuh warna dan lebih gaya. Word mendukung aplikasi berbasis teks yang beragam seperti untuk pembuatan surat sederhana untuk faks, lembar warta (*newsletter*), liflet, dan tabel-tabel. Ada juga lusinan *tool* yang tersedia untuk membantu memoles dokumen Anda.

Kita memperkenalkan kepada Anda fungsi-fungsi utama dari Microsoft Word, jika suatu saat nanti Anda ingin membuat lembar warta sederhana. Lembar warta adalah satu di antara bermacam-macam jenis dokumen yang mungkin ingin Anda buat.

Dengan pertimbangan ini, ada banyak teknik bermanfaat yang perlu Anda ketahui. Kita mulai langkah demi langkah dengan contoh lembar warta yang sangat sederhana. Tentu Anda bisa mengembangkannya sendiri sesuai kebutuhan Anda, dengan tampilan yang jauh lebih bagus dan menarik. ANDY

ILUSTRASI: VIKY

LANGKAH 1 Bukalah aplikasi Microsoft Word, dan mulailah dengan dokumen baru yang kosong. Ketikkan teks yang akan digunakan sebagai judul surat kabar Anda. Sebaiknya nama yang Anda gunakan merupakan nama yang penuh makna.

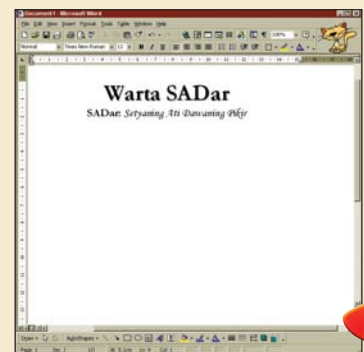
1

LANGKAH 2 Agar teks kaku tersebut bisa terlihat lebih menarik, ubahlah format teksnya dengan mengeklik menu [Format], lalu pilih [Font]. Pastikan Anda telah mengeblok teks judulnya terlebih dahulu. Setelah muncul boks dialog, ubah jenis *font* sesuai selera Anda, tebalkan, dan perbesarlah ukurannya. Pada kategori Effect, berilah tanda centang pada kotak di sebelah tulisan Shadow untuk menambah efek bayangan pada teks. Anda bisa melihat hasilnya di kotak Preview. Klik [OK].

2

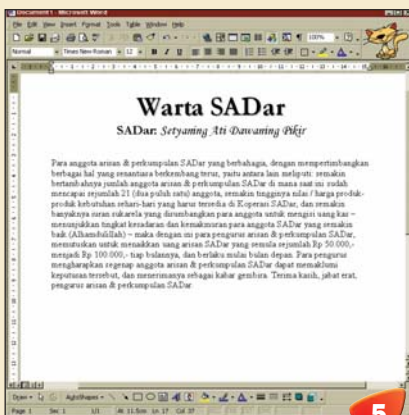
3

LANGKAH 3 Masih dalam keadaan teks diblok, atur perataan teks menjadi rata tengah (*center*) dengan mengeklik tombol *toolbar* [Center]. Atau klik menu [Format], lalu pilih [Paragraph]. Pada menu *drop-down* [Alignment], pilihlah [Centered].

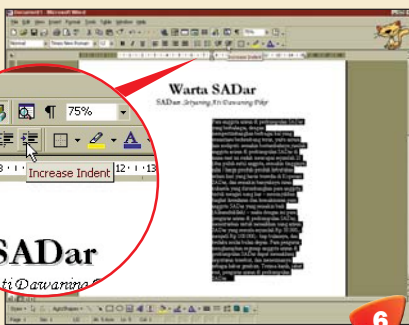
LANGKAH 4 Anda bisa menambahkan judul baris kedua sebagai subjudul. Seperti halnya pada judul utama, Anda bisa mengatur format *font* teks tersebut. Tentu ukurannya lebih kecil dibanding teks utama.

4

LANGKAH 5 Sekarang mulailah mengetik teks yang merupakan cerita dari surat kabar Anda. Panjang teks secukupnya. Dan setelah itu Anda atur format hurufnya, dengan langkah seperti sebelumnya.

LANGKAH 6 Setelah teks berita komplet, blok teks tersebut dengan men-*drag mouse* dari awal teks hingga akhir (atau sebaliknya). Lalu, klik tombol [Increase Indent] pada *toolbar*. Klik beberapa kali

5

sehingga di sebelah kiri teks kini tersedia ruang yang cukup untuk berita yang lainnya.

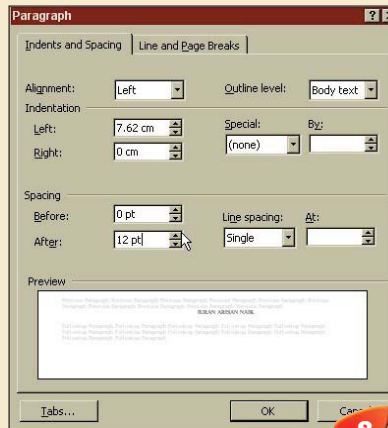
6

7

LANGKAH 7

Simpan pekerjaan Anda tersebut terlebih dahulu, untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan dan tak terduga. Klik menu [File], dan pilih [Save as]. Namailah dengan nama yang yang mudah diingat.

LANGKAH 8

Cerita atau berita yang Anda tulis tersebut belum mempunyai judul. Tulislah judul sebelum (di atas) teks beritanya. Formatlah teks tersebut dengan ukuran lebih besar dan tebal, agar mudah dibedakan dari teks berita, dan cepat terlihat (*eye-catching*). Dan agar judul tersebut tidak terkesan sesak, berilah sedikit jarak (spasi) dengan teks beritanya. Blok teks, klik menu [Format], dan pilih [Paragraph]. Pada boks dialog, naikkan nilai pada Spacing After dari nol menjadi 12 pt. klik [OK].

8

LANGKAH 9

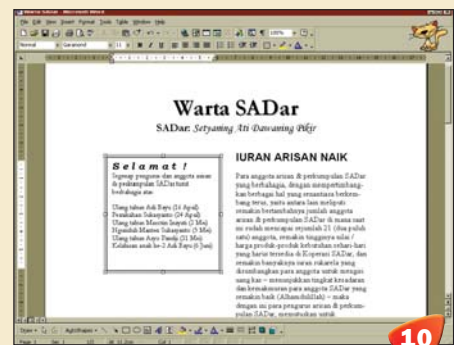
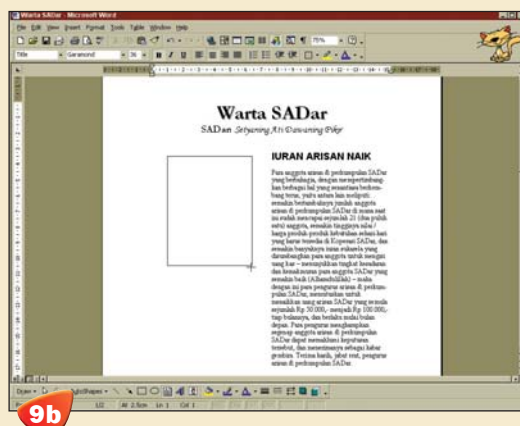
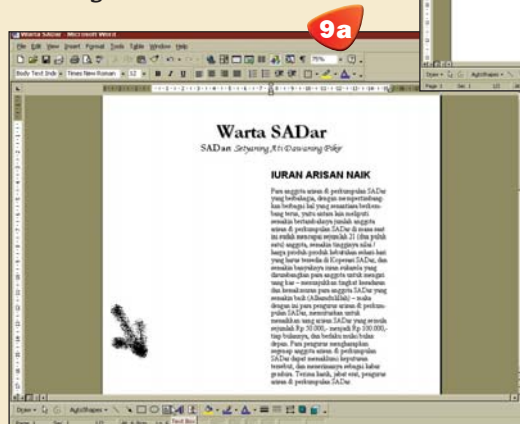
Sekarang kita akan membuat berita yang kedua di sebelah kiri berita pertama, dengan menggunakan fasilitas *textbox*. Klik tombol [Drawing] di *toolbar* untuk mengaktifkan *toolbar* Drawing yang muncul di layar bawah. Pilih *tool* Textbox dan gambarlah kotak pada dokumen Anda dengan mengeklik dan men-*drag mouse*.

9a

9b

10

11a

11b

LANGKAH 10

Mulailah menulis berita di dalam *textbox* tersebut. *Textbox* sangat berguna, karena Anda dapat memindahkannya nanti, jika Anda ingin mengubah penataan (*layout*) *newsletter* Anda. Jangan lupa tambahkan juga judul pada berita kedua Anda tersebut.

LANGKAH 11

Untuk memformat *textbox*, klik dobel [border textbox]. Maka akan muncul boks dialog Format Text Box. Pada kategori Line, klik menu *drop-down* [Color], lalu pilihlah [No Line] dari pilihan yang tersedia, untuk menghilangkan garis kotak *border*-nya. Klik [OK] untuk melihat lembar warta (sementara) Anda.

Membuat Film Sederhana (Bagian I)

Ada cara untuk membuat film buatan Anda menjadi lebih mengesankan.

Pada bagian pertama di edisi 26 lalu, kami telah menjelaskan langkah-langkah mengimpor film dari *camcorder* ke dalam komputer Anda, dan membaginya menjadi beberapa buah klip film. Langkah-langkah tersebut tidak menjelaskan ihwal yang benar-benar *editing*.

Dalam langkah-langkah berikut ini, kita akan melihat beberapa cara untuk menambah sesuatu yang mengesankan pada film Anda, dengan mengedit klip-klip yang ada untuk menghilangkan adegan-adegan yang tidak diinginkan, menambahkan transisi untuk membuat adegan-adegan yang mengalir, serta memperindahnya dengan menambahkan suara serta judul film tersebut.

Dengan menggunakan Microsoft Movie Maker yang terdapat dalam Windows Me dan XP, hasil akhir dari video tersebut dapat Anda simpan untuk dilihat di kemudian hari. Anda pun bisa mengirimkannya ke teman atau keluarga Anda. CA | IYAN

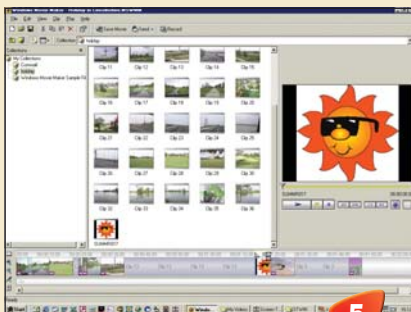
ILUSTRASI: VIKY

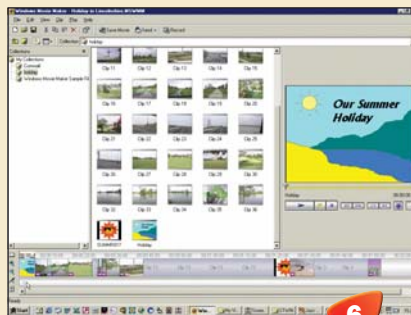
LANGKAH 1 **Pada edisi sebelumnya, kita membuat sebuah video dengan cara memindahkan klip dari sebuah koleksi ke daerah kerja Movie Maker. Anda tidak perlu begitu kaku dengan hanya menggunakan sebuah koleksi saja. Pergunakan juga koleksi yang lain dalam daftar My Collections, dan tambahkan klip-klip yang lain pada proyek film Anda. Pada suatu saat, film lengkapnya dapat Anda lihat kembali dengan memilih menu** `[Edit]` **lalu klik** `[Select All]`**, kemudian tekanlah tombol** `[Play]` **yang terletak di bawah jendela monitor.**

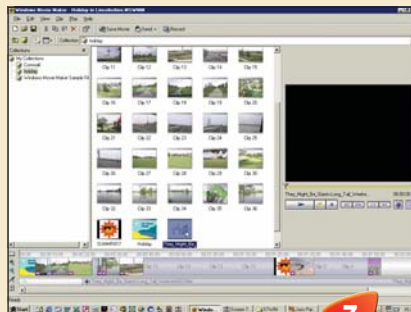
LANGKAH 2 **Kita akan mulai dengan menempatkan film pada tampilan *timeline*. Ini merupakan tempat sebagian besar proses *editing* dilakukan. Untuk masuk ke tampilan tersebut, Anda bisa lakukan dengan memilih menu** `[View]` **lalu pilihlah menu** `[Timeline]`**. Maka tampilan ini akan dibuka dengan ditandai adanya ukuran waktu di atas klip-klip yang ada. Sebagai alternatif, Anda pun bisa masuk tampilan ini dengan cara mengeklik *icon*** `[Timeline]` **di bagian kiri bawah dari layar.**

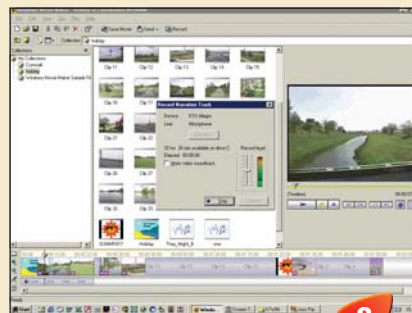
LANGKAH 3 **Untuk memilih sebuah klip yang ingin Anda edit, tentukanlah klip mana yang Anda akan kerjakan dengan cara mengeklik pada namanya. Apabila Anda telah mengekliknya, maka akan ditampilkan pada jendela *preview* di sebelah kanan layar. Klip film kadang perlu dipotong untuk menghilangkan adegan yang tidak diinginkan di bagian awal atau akhirnya. Untuk menjalankan klip dalam gerakan lambat, kliklah secara berulang kali pada tombol** `[Next Frame]` **di bawah jendela monitor, atau tekan tombol** `[Alt + panah kanan]` **pada kibor. Ketika sudah mencapai titik di mana Anda ingin klip tersebut dimulai, pilihlah menu** `[Clip]` **lalu pilihlah** `[Set Start Trim Point]`**. Untuk memotong ujung yang satunya lagi dari klip tersebut, gunakan tombol** `[Next Frame]` **lagi kemudian pilihlah menu** `[Clip]`**, selanjutnya pilihlah** `[Set End Trim Point]`**. Apabila Anda berubah pikiran, kembalilah ke menu** `[Clip]` **kemudian pilih** `[Clear Trim Points]`**.**

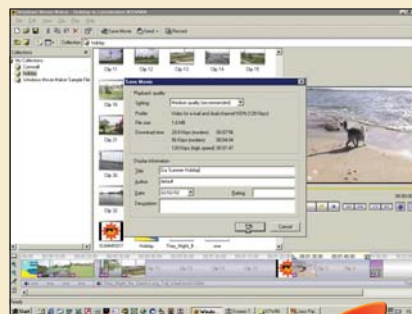
LANGKAH 4

Di dalam Movie Maker hanya ada transisi yang masih sederhana. Untuk membuat sebuah transisi di antara dua buah klip, pilihlah klip kedua dengan mengeklik tombol kiri *mouse* dan tahan. Selanjutnya seret klip itu menimpa klip sebelumnya (klip pertama). Semakin jauh Anda menyeretnya, maka semakin banyak menimpanya, hasilnya semakin panjang waktu transisinya. Transisi akan selalu dibuat dengan cara menyeret klip kedua keatas klip pertama. Untuk menghilangkan sebuah transisi bisa dilakukan dengan cara menyeret klip kedua kembali ke sebelah kanan, dan kemudian melepaskannya. Untuk melihat lebih dekat lagi, Anda bisa menggunakan *icon* [Zoom In] dan [Zoom Out] yang berada di bagian kiri bawah layar dengan cara mengekliknya. Ini akan membuat klip dapat dipotong dengan akurasi yang lebih tinggi. Movie Maker memiliki 12 tingkatan *zoom*, tapi pada pengaturan awal diset di tingkat sembilan.

LANGKAH 5

Sebuah gambar atau *clip art* dapat ditambahkan pada film Anda. Kliklah menu [File] kemudian pilih [Import]. Gunakan boks dialog yang muncul untuk mencari gambar dalam *hard disk* Anda. Pilihlah *file* yang ingin Anda gunakan, kemudian klik [Open]. Gambar ini akan disesuaikan ukurannya agar pas dengan klip dan ditambahkan dalam koleksi Anda. Seretlah gambar ini ke dalam film seperti yang Anda lakukan pada klip film. Lantas, gunakan [Trim controls] untuk mengatur lamanya waktu gambar ini ditampilkan.

LANGKAH 6

Sebuah *slide* judul yang bagus dapat Anda buat dengan mudah. Misalnya dibuat dengan menggunakan Paint. Untuk membukanya, kliklah menu [Start] kemudian pilih [Programs] selanjutnya pilih [Accessories] dan klik [Paint]. Kliklah pada menu [Image] dan kemudian pilih [Attributes]. Ketika boks dialog muncul, ubahlah [Width] menjadi 320 dan [Height] menjadi 240, lalu klik [OK]. Buatlah gambar yang sesuai dengan tema film, tambahkan teks dan simpan. Setelah itu, impor hasilnya seperti cara di Langkah 5.

LANGKAH 7

Musik dan juga efek suara dapat ditambahkan ke dalam film Anda agar lebih bagus. Anda bisa lakukan hal ini dengan mengeklik menu [File] dan kemudian pilihlah [Import]. Anda dapat menggunakan *file* MP3, WAV dan WMA. Ketika Anda mengimpornya, seretlah (*drag*) *file* tersebut ke trek audio pada tampilan *timeline*. Pindahkan *file* tersebut ke posisi yang diinginkan dengan menyeretnya menggunakan tombol kiri *mouse*. *File* audio dapat juga Anda potong seperti klip video, tapi suaranya hanya akan terdengar jika Anda menekan tombol [Play]. Untuk memotongnya, Anda harus gunakan tombol [Pause] pada posisi yang akan dipotong. Selanjutnya gunakan menu [Clip] seperti telah dijelaskan pada Langkah 3.

LANGKAH 8

Untuk merekam suara, pasang sebuah mikrofon pada soket mikrofon di kartu suara Anda (mungkin Anda perlu melihat buku panduan dari pembuatnya untuk mengetahui soket yang benar). Setelah menghubungkan sebuah mikrofon ke kartu suara tersebut, kliklah menu [File] kemudian pilihlah [Record Narration], selanjutnya klik tombol [Record] dan mulailah berbicara. Film akan ditampilkan ketika suara Anda direkam. Jadi, kata-kata Anda dapat disesuaikan dengan adegan yang sedang berlangsung. Tingkat *volume* suara dari musik atau efek suara yang ditambahkan bisa diatur dalam menu [Edit]. Pilihlah [Audio levels] dan geserlah hingga mencapai tingkat suara yang Anda inginkan.

LANGKAH 9

Jika Anda sudah senang dengan film tersebut, simpanlah dengan memilih menu [File], lalu pilih [Save Movie]. Mengubah kualitas film akan menentukan besar kecilnya *file* dan waktu untuk mengirim lewat *e-mail*. Rekomendasi kami adalah medium. Selanjutnya klik [OK], ketik nama film Anda. Lalu, klik [Save] untuk menyimpannya sebagai *file* WMV.

Membuat Grafik & Memasukkan ke Word

Laporan yang berupa grafik akan lebih menarik dan mudah dimengerti.

Divisi penjualan merupakan ujung tombak dari sebuah perusahaan yang menghasilkan suatu produk. Karenanya, diperlu-kandata yang akurat untuk mengetahui tingkat kecenderungan di pasar.

Daripada data yang banyak dengan dipenuhi angka-angka, maka sebuah grafik akan lebih praktid dan mudah dimengerti. Apalagi dengan melihat grafik, Anda atau rekan kerja Anda akan lebih mudah untuk melihat suatu kecenderungan maupun perkembangan penjualan. Untuk mengecek stok barang pun akan lebih mudah.

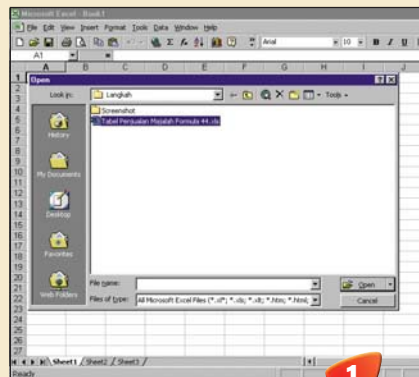
Pada langkah-langkah berikut ini akan ditampilkan cara mengubah data dari tabel dalam Microsoft Excel menjadi sebuah grafik batang. Sebenarnya bisa juga dengan grafik lain, tapi grafik batang adalah yang paling cocok dan mudah dimengerti.

Pada langkah ini kami menggunakan Microsoft Excel 2000. Sisihkanlah waktu Anda sekitar 30 menit untuk mencoba langkah berikut ini. IYAN

ILUSTRASI: VIKY

LANGKAH 1

Jalankanlah aplikasi Microsoft Excel Anda. Buka *file* yang isinya ingin Anda tampilkan sebagai grafik. Caranya, kliklah menu [File] lalu [Open]. Kemudian, carilah folder yang berisi *file* tersebut dan pilih *file* itu. Kemudian klik [Open] di kanan bawah boks dialog. Setelah Anda buka *file* tersebut, tentukanlah tabel yang akan dibuat menjadi grafik. Pada langkah ini akan dipilih sebuah tabel penjualan majalah Formula 44. Ini sekadar contoh.

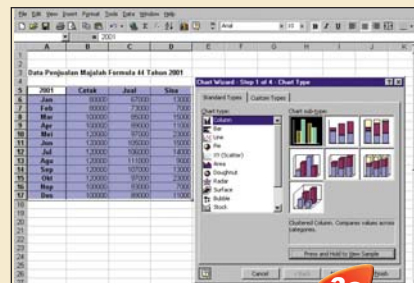
1

Data Penjualan Majalah Formula 44 Tahun 2001

2001	Cetak	Jual	Sisa
Jan	80000	67000	13000
Feb	80000	73000	7000
Mar	100000	85000	15000
Apr	100000	89000	11000
Mei	120000	97000	23000
Jun	120000	105000	15000
Jul	120000	106000	14000
Agu	120000	111000	9000
Sep	120000	107000	13000
Okt	120000	97000	23000
Nop	100000	93000	7000
Des	100000	89000	11000

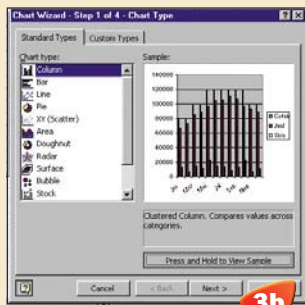
2

LANGKAH 2

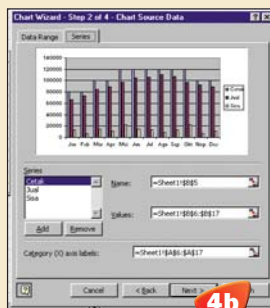
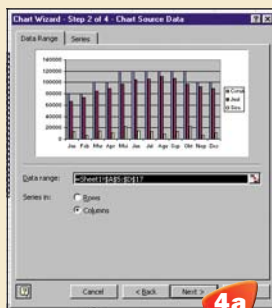
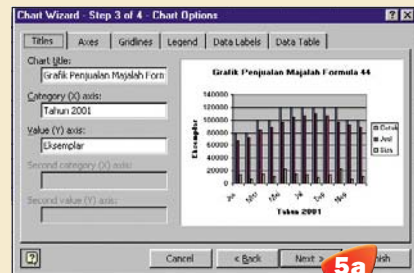
Setelah *file* yang berisi tabel tersebut terbuka, maka bloklah tabel yang berisi data penjualan tersebut. Anda dapat melihat seperti apa datanya setiap bulan. Bloklah semua data, termasuk judul-judul yang berada di deretan atas dan di deretan kiri tabel. Caranya bisa dengan memilih sel paling kiri atas [2001], kemudian tekan tombol [Shift] pada kibor Anda dan tahan sambil menekan tanda panah ke kanan [→] pada kibor hingga ke sel paling kanan. Selanjutnya, tombol [Shift] masih ditahan sambil tekan tanda panah ke bawah [←] pada kibor hingga sampai sel terbawah. Maka, semua data kini sudah diblok. Untuk membuat data dalam tabel tersebut menjadi grafik, kliklah *icon* [Chart Wizard] pada *toolbar*. Setelah Anda klik, akan muncul boks dialog baru.

3a

LANGKAH 3

Pada boks dialog yang baru terbuka tersebut Anda dapat melihat berbagai jenis pilihan grafik. Anda bisa langsung memilih. Pada

3b

langkah ini akan dipilih model grafik batang yang umum digunakan. Untuk memilihnya, pilihlah [Column] pada menu [Chart Type]. Lalu, kliklah [Clustered Column] pada menu [Chart sub-type]. Untuk melihat kira-kira seperti apa nanti grafiknya, Anda bisa mengeklik tombol [Press and Hold to View Sample] di bagian kanan bawah boks dialog. Jika Anda merasa cocok dengan tampilan grafik tersebut, lanjutkan dengan mengeklik tombol [Next].

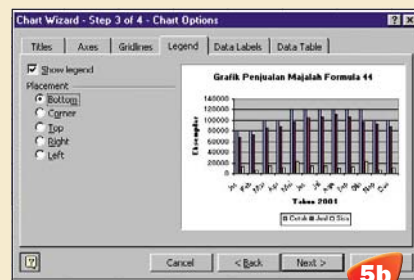
LANGKAH 4

Selanjutnya Anda masuk ke tahap kedua dalam pembuatan grafik. Di sini Anda harus menentukan sumber data untuk grafik dengan tepat. Pilihlah [Column] pada menu Series. Pastikan pada menu Data Range yang di blok adalah tabel yang akan dibuat grafik (ditandai dengan garis-garis yang bergerak di sekeliling daerah sel yang di blok). Lantas, Anda klik *tab* [Series] pada bagian atas boks dialog. Di sini Anda bisa memastikan nama seri tabel dan nilainya. Pastikan nama pada menu Series sesuai dengan nama pada bagian atas tabel (dalam contoh ini Cetak, Jual, Sisa), dan nilainya adalah angka-angka yang berada di bawahnya dengan mengeklik tombol di sebelah kanan menu [Name:] dan [Values:] (ada tanda panah merah menyerong). Pastikan nama pada sumbu X adalah nama–nama bulan dengan mengeklik tombol di sebelah kanan menu [Category (X) axis labels:], kalau belum, maka bloklah nama-nama bulan mulai Januari hingga Desember. Setelah selesai, Anda bisa lanjutkan dengan mengeklik tombol [Next].

5a

LANGKAH 5

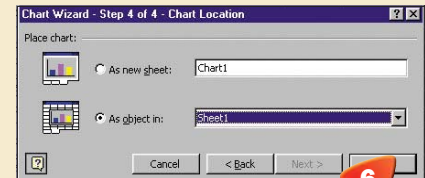
Sekarang Anda berada pada tahap ketiga dalam membuat grafik. Anda bisa memberi judul grafik, nama pada sumbu X dan sumbu Y. Untuk memberi judul pada grafik, ketikkanlah judul pada kotak di bawah menu [Chart title]. Pada contoh ini, judulnya adalah "Grafik Penjualan Majalah Formula 44". Kemudian, ketiklah nama pada kotak di bawah menu [Category (X) Axis:] dengan "Tahun 2001". Ketik pula nama dalam kotak di bawah menu [Value Y Axis] dengan "Eksemplar". Setelahnya, Anda bisa mengeklik *tab* [Legend] di bagian atas boks dialog. Di sini Anda bisa mengatur letak **legend** yang pas, agar tidak mengganggu grafik yang dibuat. Anda bisa memindahkannya ke bagian bawah grafik dengan mengeklik [Bottom] pada menu [Placement]. Setelah itu, Anda bisa melanjutkan ke langkah berikutnya dengan mengeklik tombol [Next].

5b

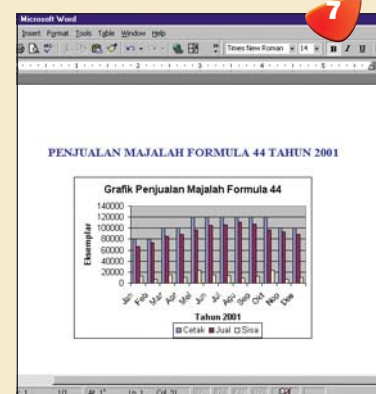
4a

4b

LANGKAH 6

Anda masuk ke dalam tahap terakhir dalam membuat grafik di Microsoft Excel. Di sini Anda dapat memilih apakah grafik tersebut akan dibuat menjadi lembar baru, atau menjadi sebuah obyek dalam lembar data yang ada. Untuk dapat memindahkan grafik ini ke aplikasi lain, seperti Microsoft Word atau PowerPoint, sebaiknya Anda jadikan grafik ini sebagai obyek saja di dalam lembaran data yang ada. Caranya dengan memilih [As object in:] pada menu [Place chart]. Setelah Anda pilih, maka selesaikanlah dengan mengeklik tombol [Finish].

6

LANGKAH 7

Kini Anda sudah memiliki sebuah grafik dari tabel data penjualan majalah. Anda bisa memindahkan grafik ini ke dalam aplikasi-aplikasi lainnya. Untuk memindahkan grafik tersebut ke Microsoft Word, Anda bisa mengeklik kanan pada daerah di dalam grafik tersebut. Maka akan muncul sebuah menu yang berisi berbagai macam pilihan. Pilihlah [Copy]. Lalu, bukalah *file* dokumen Microsoft Word yang ingin Anda tambahkan grafik di dalamnya. Tempatkan kursor di tempat grafik tersebut akan ditampilkan, lalu klik tombol *icon* [Paste] pada *toolbar*. Kini grafik tersebut ada dalam dokumen Microsoft Word. Dengan cara yang sama, Anda dapat memasukkan-nya dalam aplikasi PowerPoint.

7

JARGON

Legend Keterangan pada sebuah grafik, yang menjelaskan warna dan bentuk yang digunakan dalam grafik tersebut.

Menyimpan Alamat Situs Favorit

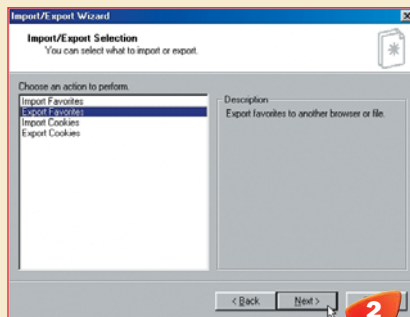
Simpanlah daftar alamat situs favorit Anda, siapa tahu kelak diperlukan.

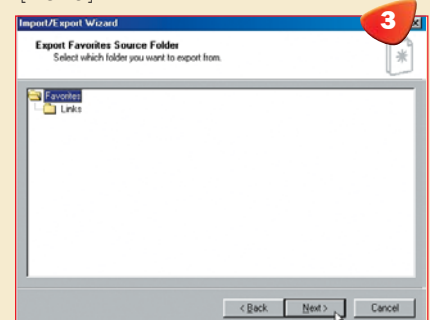
Katakanlah Anda menemukan sebuah situs menarik. Belum selesai membacanya, Anda sudah harus mengerjakan hal lain. Alamat situs tersebut dapat Anda simpan sebagai **Favorites**, dengan memberi nama tertentu.

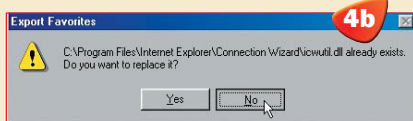
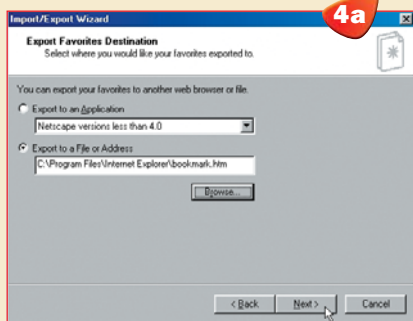
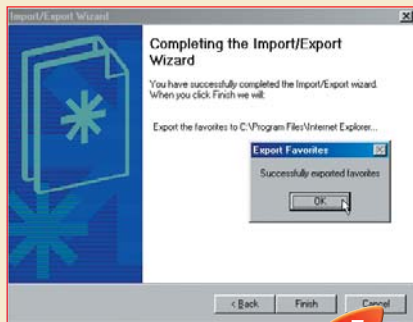
Namun ketika memiliki lebih dari sebuah *browser*, tentu merepotkan bila Anda ingin membuka situs yang sama pada *browser* yang berbeda. Atau, bila Anda ingin membuka situs yang sama pada komputer yang berbeda.

Untuk kedua kasus itu, Anda cukup menyimpan Favorites Anda sebagai sebuah *file* (atau di dalam sebuah aplikasi), sehingga dapat ditransfer ke *browser* – atau bahkan ke komputer – yang baru. Di sini kami menggunakan Internet Explorer 5. Untuk Netscape Navigator pun caranya hampir sama. FENNY

ILUSTRASI : VIKY

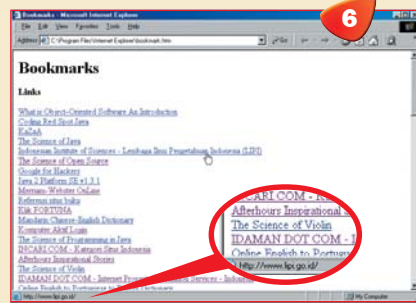
LANGKAH 1 **Buka Internet Explorer (atau Netscape Navigator) dari [Start] lalu [Programs]. Bila Anda telah memasukkan alamat situs favorit Anda ke dalam [Favorites] (atau [Bookmarks] bila Anda menggunakan Netscape), Anda dapat langsung menuju ke Langkah 2 dan seterusnya. Bila tidak, simpanlah dulu situs tertentu ke folder [Favorites]. Caranya, ketik alamat situs tersebut, lalu tekan [Enter]. Begitu situsnya terkoneksi, klik [Favorites] (atau [Bookmarks] pada Netscape), lalu pilih [Add to Favorites]. Anda akan melihat nama situs pilihan Anda terpajang pada daftar di bawahnya.**

LANGKAH 2 **Pada *menu bar*, Klik [File], lalu pilih [Import and Export]. Sebuah boks dialog "Welcome to Import/Export Wizard" akan muncul. Tekan [Next]. Pada jendela yang baru (Import/Export Selection), pilih [Export Favorites]. Klik [Next]. Daftar alamat situs tersebut akan diekspor ke sebuah *file* baru.**

LANGKAH 3 **Tentukan daftar alamat dari folder mana yang ingin Anda simpan. Bila Anda hanya memiliki folder Favorites dan subfolder Links yang merupakan *default*, cukup pilih folder Favorites (klik sekali pada nama folder untuk memilihnya). Jika Anda hanya ingin menyimpan daftar pada subfolder tertentu, cukup klik sekali pada nama subfolder, bukannya folder Favorites. Lantas, klik [Next].**

LANGKAH 4 **Klik (berikan radio button) pada "Export to a File or Address". Dengan demikian, daftar situs favorit Anda akan tersimpan sebagai sebuah *file* HTML, atau *link* daftar alamat yang bisa langsung dibuka saat diklik. Lalu, pilih lokasi penyimpanan dengan menekan [Browse]. Setelah selesai, klik [Next]. Jangan memberikan nama yang sama dengan yang telah ada,**

karena Anda akan mendapat pesan *error* bahwa *file* dengan nama yang sama telah dibuat sebelumnya.

TIP: Kalau Anda ingin alamat situs tersebut terpajang pada *browser* yang baru, dan bukannya sebagai sebuah *file* (misalnya: Netscape Navigator), pilihlah *radio button* "Export to an Application", lalu [Browse] nama *browser* Anda. Klik [Next], dan Anda akan mendapat pesan seperti pada Langkah 5.

LANGKAH 5

Jika berhasil, Anda akan mendapat pesan "You have successfully completing the Import/Export Wizard". Juga akan ada pesan konfirmasi bahwa "Favorites" Anda telah diekspor ke *file* dengan nama yang diberikan, di lokasi yang telah Anda pilih. Klik [Finish] untuk menutup jendela tersebut. Kembali sebuah jendela konfirmasi akan muncul, memberitahukan bahwa *file* tersebut telah berhasil diekspor.

LANGKAH 6

Seperti inilah tampilan *file* yang berisi Favorites Anda. Karena ia berupa *file* HTML, saat mengeklik pada nama situs tertentu, Anda akan langsung dibawa ke alamat situs tersebut. Atau Anda dapat pula melihat alamat situsnya pada layar di bawah jendela (lihat bagian yang dilingkari). *File* ini dapat Anda simpan pada *floppy disk* untuk ditransfer ke komputer yang lain, misalnya.

LANGKAH 7

Metode yang sama juga berlaku sebaliknya, saat Anda ingin mengimpor kembali daftar alamat tersebut ke folder [Favorites] pada Internet Explorer. Cukup ulangi Langkah 2, tapi kali ini, pilihlah [Import Favorites] lalu klik [Next]. Langkah ini cukup efektif bila alamat situs tertentu tidak lagi terpajang pada folder [Favorites] pada *browser*, namun Anda masih membutuhkannya.

LANGKAH 8

Pada jendela "Import Favorites Source", klik *radio button* pada "Import from a *File* or Address", lalu klik [Browse] bila lokasi yang dituju belum tertera pada kotak. Pada jendela lokasi, tekan [Save] untuk kembali ke jendela "Import Favorites Source". Nama *file* yang dipilih akan tertera di kotak di atas [Browse]. Lalu tekan [Next]. Untuk langkah selanjutnya, ulangi kembali langkah pada "Export Favorites" atau ikuti petunjuk Wizard.

MEMODIFIKASI

Bukan hanya menyimpan, Anda pun dapat memodifikasi daftar alamat situs pada folder Favorites. Caranya, Klik [Favorites] pada toolbar (pada browser Internet Explorer), lalu pilih [Organize Favorites].

Untuk membuat folder baru pada Favorites, pilih [Create Folder], lalu beri nama yang pantas. Misalnya "Situs Ilmiah" untuk alamat situs-situs sains. Untuk memindahkan suatu alamat situs ke folder lain, pilih [Move to Folder], lalu klik sekali pada nama situs tersebut. Pilih lokasi yang diinginkan.

JARGON

Browse Mencari lokasi dan nama *file*/aplikasi yang ingin digunakan.

Export Metode untuk menyimpan daftar alamat situs ke sebuah *file* HTML

Favorites Folder pada *browser* Anda (pada Netscape Navigator disebut Bookmarks), yang berisi daftar alamat situs-situs yang Anda simpan.

Import Metode untuk mengembalikan *file* HTML tadi ke folder Favorites *browser*.

Radio button Tombol kontrol yang dapat dipilih atau tidak. Bila Anda mengeklik pada *radio button* untuk fungsi atau *command* tertentu, biasanya akan ada *wizard* atau boks dialog yang mengikutinya.

Menyempurnakan Hasil Cetak Gambar

Cara mendapatkan hasil terbaik untuk print out gambar Anda.

Mencetak gambar atau foto bukanlah pekerjaan mudah. Namun, langkah-langkah kali ini akan menunjukkan bahwa dengan sedikit modifikasi, Anda pun dapat melakukannya. Yang perlu diperhatikan hanyalah resolusi yang tepat, jenis kertas, serta sedikit kesabaran. CA | FENNY

ILUSTRASI : VIKY

1

LANGKAH 1

Bila PC Anda memberi pesan *error* saat Anda mencoba mencetak, periksa dahulu kabel printer dan koneksinya – apakah sudah terkoneksi ke *port* yang benar, dan apakah koneksinya mantap. Selanjutnya, periksa tintanya. Kebanyakan printer akan menyampaikan pesan *error* berupa lampu printer yang berkedip, untuk memberitahu isi kartrid tinta tinggal sedikit, atau sudah habis. Jika masih *error*, kontak produsen printer tersebut.

LANGKAH 2

Bila Anda men-*scan* foto untuk dicetak, pastikan *scan* dilakukan pada resolusi yang tepat. Anggapan umum adalah men-*scan* pada resolusi yang menjadi kapasitas *scanner*, dan pada resolusi tertinggi yang memungkinkan untuk dicetak oleh printer Anda. Ini salah. Untuk hasil terbaik, Anda perlu mencetak pada sekitar 1/3 dari resolusi gambar hasil *scan*. Jadi, bila Anda men-*scan* pada resolusi 900 dpi, maka cetaklah pada resolusi sekitar 300 dpi, dan seterusnya. Untuk informasi yang lebih akurat, silakan Anda tanyakan pada produsen printer Anda.

2

LANGKAH 3

Klik [Start] pada *desktop*, lalu pilih [Setting] kemudian [Printers]. Sebuah jendela yang muncul akan menampilkan dua *icon*: satu untuk [Add Printer], satunya lagi dengan nama printer Anda di bawahnya. Jika ada *icon* lainnya, bacalah tulisan pada boks pada Langkah-langkah kali ini, yang memberi informasi tentang cara menghapus *driver* printer yang lama. Carilah *icon* printer Anda, dan periksa apakah ada titik hitam kecil dengan tanda cek warna putih pada *icon*-nya. Bila tidak, klik kanan pada *icon* printer, dan pilih [Set as Default] dari daftar. Lalu, klik kanan pada *icon* printer lagi, dan pilih [Properties]. Ketika boks dialog muncul, pilih folder [Details] dan periksalah bahwa menu *drop-down* pada bagian "Print to the following port" telah menampilkan pilihan yang benar. Jika printer Anda terkoneksi lewat port printer, LPT1 (EPP/ECP printer port) akan tertandai. Bila koneksinya lewat USB, maka USB yang akan tertandai.

3

LANGKAH 4

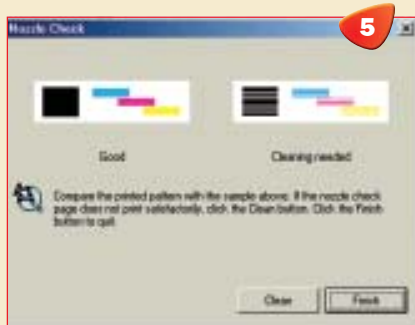
Cobalah mencetak test page. Klik folder [Main] atau [General] pada boks dialog Driver, lalu carilah tombol bernama [Print Test Page]. Setelah ketemu,

jangan diklik dulu. Cobalah lihat apa fungsi folder lainnya pada jendela Properties. Temukan folder [Paper], dan pastikan tipe kertas [Plain]-lah yang terpilih. Lantas, kembalilah ke folder [Gene-ral], dan kali ini klik [Print Test Page]. Jika hasil *print out* bagus, lanjutkan ke Langkah 5. Bila tidak, bersihkan *head* printer, atau ganti kartridnya. Ikuti petunjuk dari buku manual, dan bacalah artikel pada boks.

4

LANGKAH 5

Jika Anda masih juga belum puas dengan hasil *print out*-nya, mungkin ada masalah dengan penggabungan warna. Jika warna pada gambar asli sangat berbeda dengan gambar pada layar, penyebabnya bisa jadi salah satu warna tidak tercetak pada kertas. Temukan cara mencetak halaman **self-test**, yang tidak sama dengan *test page*. Anda perlu melihat kembali buku manual printer. Pastikan uji cetak hasilnya sama dengan contoh yang diberikan pembuat printer. Untuk memecahkan masalahnya, biasanya Anda perlu membersihkan **noozle heads**printer. Untuk petunjuknya, sekali lagi rujuklah buku manual printer.

5

UNINSTALL APLIKASI LAMA

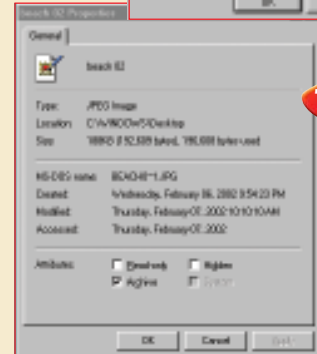
Jika saat membuka jendela Printer (tekan [Start], disusul [Settings] dan [Printers]), ada *icon* yang tidak Anda kenali, Anda dapat memindahkan atau menghapusnya. Klik kanan pada *icon* tersebut, lalu tekan [Delete]. Pastikan dulu Anda tidak menghapus *driver* printer Anda yang sebenarnya. Juga pastikan Anda memiliki CD atau disket *driver* printer tersebut sebagai *back-up*. Periksalah apakah ada aplikasi dari printer lama pada menu [Start], yang tidak ada hubungannya dengan printer baru Anda. Bila ya, Anda dapat meng-*uninstall* aplikasi tersebut. Klik [Start], lalu [Control Panel], dan pilih [Add/Remove Programs].

LANGKAH 6

Kini Anda siap untuk proses *print out* yang sesungguhnya. Buka jendela *printer driver* (seperti pada Langkah 3). Klik folder [Paper] dan ganti *setting* tipe media (atau *setting* jenis kertas yang Anda pilih). Jika ada pilihan, ubahlah *setting* kualitas pada *driver* sesuai dengan yang Anda inginkan. Yang patut diperhatikan adalah kualitas dpi (ingat tip *scan-to-print* pada Langkah 1 dan 2), dan tipe media.

6

LANGKAH 7

Jika Anda ingin mencetak gambar dengan kualitas prima, pastikan Anda memiliki ruang yang cukup pada *hard-disk*. *Files* gambar berkembang sebesar 10 kali ukuran sebenarnya selama proses *printing*. Jadi, gambar berukuran 1Mb saat dicetak akan menghasilkan data 10Mb, meskipun data ini tidak akan disimpan dalam *hard-disk* setelah pencetakan.

JARGON

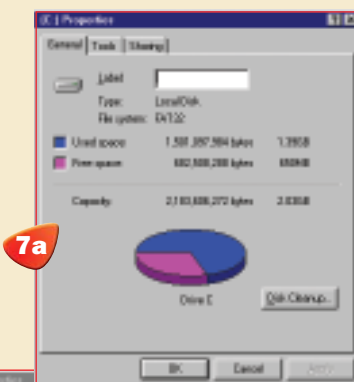
Dpi Dots per inch. Banyaknya titik pada ukuran per inci, yang akan menentukan kuantitas pixel, atau kualitas gambar.

Noozle heads *Head* tabung pada printer yang berfungsi mempercepat proses *print out*.

Self-test Kemampuan printer untuk mengetes kualitas.

Test page Halaman yang digunakan untuk mengetes (melihat) hasil pencetakan.

GARANSI

Sebelum mulai memeriksa kartrid printer Anda, atau melakukan perubahan pada printer, bacalah dulu ketetapan pada kartu garansi. Untuk beberapa produsen, garansi Anda akan hangus begitu Anda mengeluarkan atau mengganti kartrid tinta secara keliru. Jika Anda tidak yakin, hubungi produsen printer dan mintalah *support*. Mungkin biayanya mahal, namun tidak semahal ketimbang Anda harus membeli printer baru.

7a

7b

Menyiapkan Foto untuk Web

Untuk meletakkan foto-foto di halaman web, Anda memang perlu sedikit memodifikasinya.

Foto adalah bagian penting dari berbagai situs web. Siapa sih yang mau menulusuri halaman demi halaman yang isinya teks melulu?

Entah itu situs tentang keluarga Anda, hobi Anda, atau tentang tim kesebelasan lokal favorit Anda, jika ditambahkan dengan foto maka apa pun materi yang disampaikan atau bagaimana pun tampilan situs tersebut, setidaknya pengunjung situs tidak langsung merasa bosan.

Sangat penting untuk mengedit foto Anda pada ukuran yang tepat, sebelum Anda meng-*upload*-nya ke situs. *File* foto dengan ukuran yang besar, selain akan memenuhi halaman web, tentu juga akan sangat lama saat *download*-nya. Pengunjung situs akan dipaksa membuang waktu lama hanya untuk menunggu foto Anda terlihat semuanya. Mereka tentu akan bosan dan malas membukanya lagi.

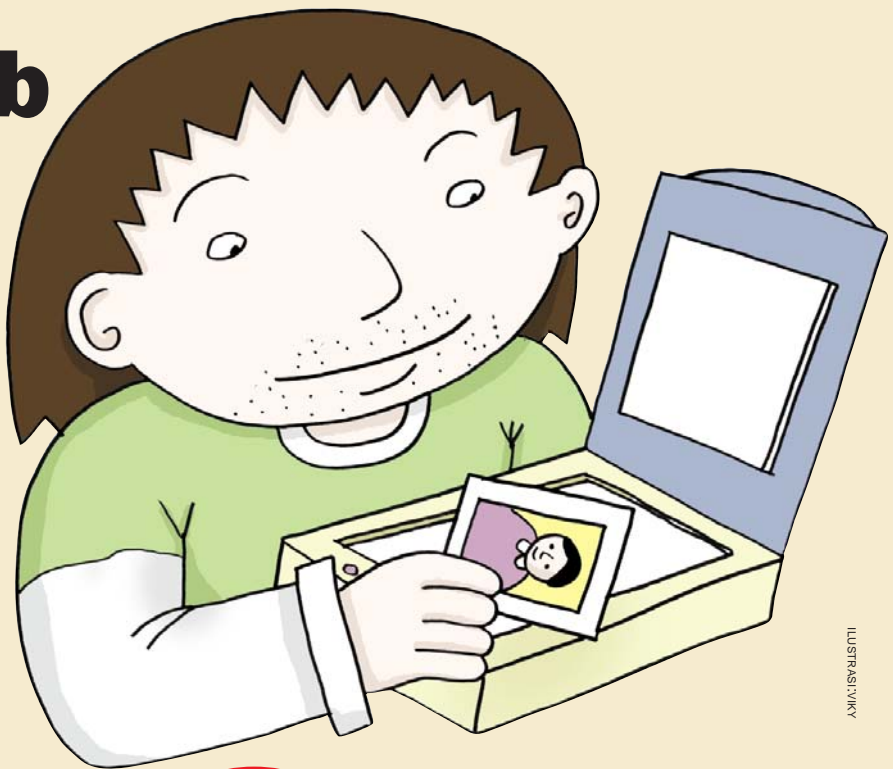
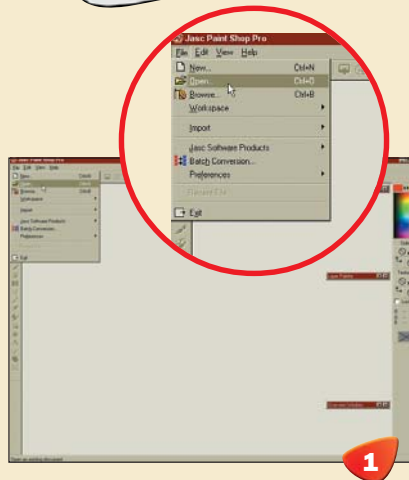
Namun, Anda tidak perlu menjadi ahli komputer untuk sekadar mengedit gambar Anda dengan mudah dan cepat. Tersedia banyak sekali *image-editing software* yang bisa Anda gunakan, seperti Adobe PhotoShop, Paint Shop Pro, Corel Photo Paint, dan lain sebagainya.

Di sini kita akan mencoba salah satunya, yaitu Jasc Paint Shop Pro. Beberapa hal yang akan dicoba dalam pengeditan foto tersebut adalah bagaimana melakukan *crop*, mengubah ukuran foto dengan fasilitas *resize*, dan mengompres *file* foto, sehingga di samping tampak lebih bagus juga hanya perlu waktu sebentar untuk *download*. ANDY

ILUSTRASI:VIKY

LANGKAH 1

Buka aplikasi Paint Shop Pro yang sudah terinstal di komputer Anda, dengan mengeklik tombol [Start], [Programs], [Jasc Software], **dan** [Paint Shop Pro 7]. **Setelah terbuka, klik menu** [File] **lalu pilih** [Open] **untuk membuka foto pertama yang akan dipasang di situs Anda.**

1

LANGKAH 2

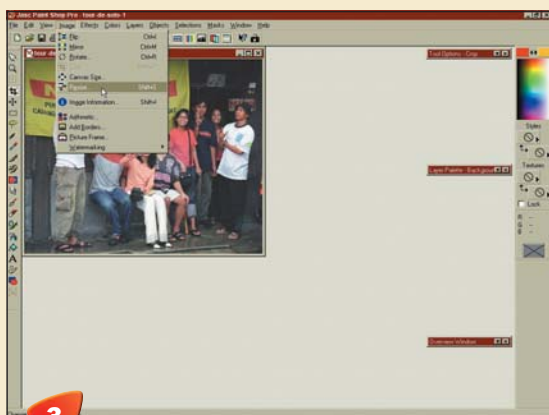
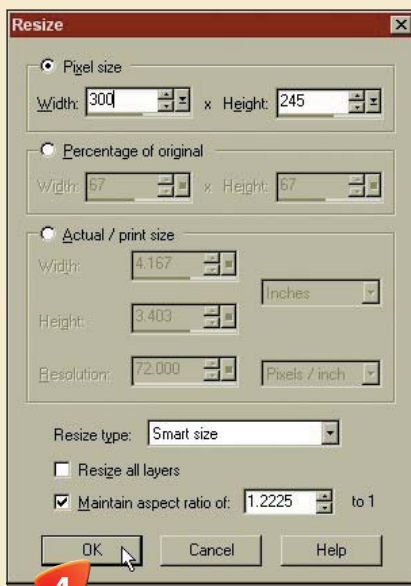
Gunakan *tool* [Crop] **(klik tombol urutan keempat dari *toolbar* yang memanjang ke bawah di sebelah kiri) untuk membuang beberapa bagian yang lebih dari gambar tersebut. *Drag* melintang gambar hingga membentuk kotak yang lebih kecil dari gambar keseluruhan, lalu klik dobel di bagian dalam kotak. Maka, gambar yang tersisa adalah dalam kotak lebih kecil tersebut.**

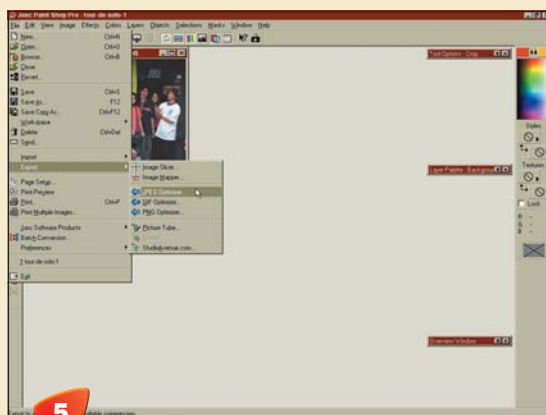
2

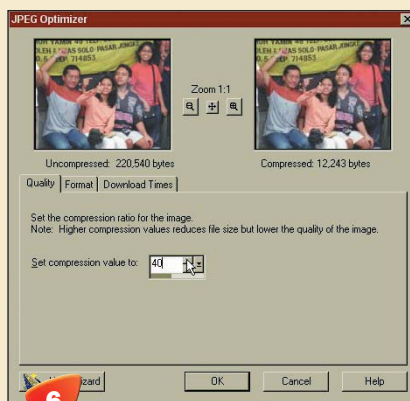
LANGKAH 3

Pastikan *image* tampil dalam ukuran penuh – bisa dikatakan bahwa berukuran 1:1 seperti yang tertera pada bagian atas *image* tersebut. Jika tidak, perbesar atau perkecillah (zoom out/in) hingga Anda menemukan gambaran seberapa besar gambar tersebut akan muncul di situs Anda. Kini, mampatkan ukuran gambar tersebut. Klik menu [Image], **lalu pilih** [Resize].

LANGKAH 4

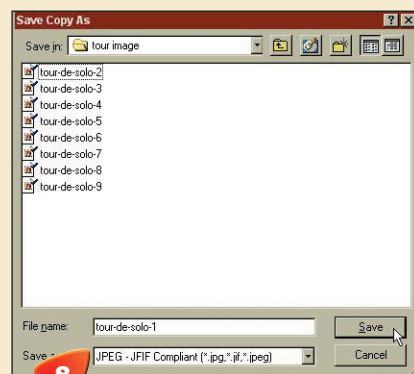
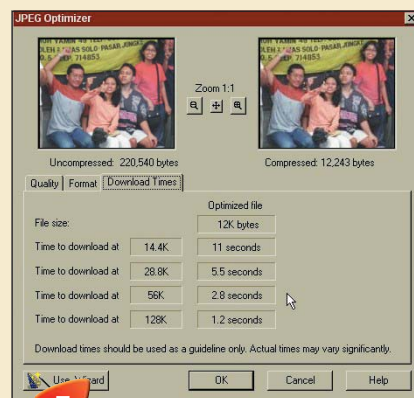
Semakin kecil ukuran gambar Anda, semakin cepat pula gambar tersebut

akan terbuka di situs. Maka, mampatkan gambar Anda sekecil yang Anda bisa. Sekarang kita akan mencoba mengubah ukuran pixelnya menjadi 300 pixel (lebar setengah halaman). Dan pada ukuran tinggi akan mengikuti secara otomatis. Jika Anda mempunyai lebih dari satu gambar pada tiap-tiap halaman, sebaiknya lebarnya Anda ubah menjadi sekitar 200 pixel. Klik `[OK]` untuk melanjutkan.

LANGKAH 5

Anda juga bisa memperkecil ukuran *file* Anda dengan mengompres *image* JPEG – proses tersebut dinamakan *optimising*. Sangat mudah melakukannya dengan fasilitas Export dari Paint Shop Pro. Untuk memulainya, klik menu `[File]`, lalu `[Export]`, dan pilih `[JPEG Optimiser]`.

LANGKAH 6

Inilah trik untuk mengeset tingkat kompresi yang bisa benar-benar menurunkan ukuran *file*, tetapi tidak merusak gambar tersebut. Tetaplah Anda melihat ke jendela *preview* untuk memastikan Anda tidak mengompres terlalu banyak. Pada kasus ini, tingkat kompresi senilai 40 adalah cukup. Jangan kilk `[OK]` dulu.

LANGKAH 7

Klik *tab* `[Download Times]` untuk mengecek berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk membuka *image*. Kebanyakan pengguna internet menggunakan modem 56K, maka lihatlah pada “Time to download at 56K”, apakah waktunya cukup bisa ditoleransi. Idealnya adalah di bawah lima detik. Klik `[OK]` jika memuaskan – tapi jika tidak, ulangi pada proses *resize* dan kompres tadi.

LANGKAH 8

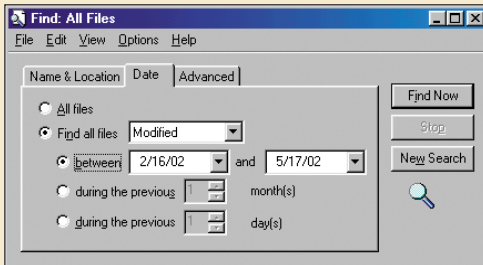
Kini tiba saatnya Anda menyimpan *file* gambar tersebut. Simpan dalam format JPEG ke dalam folder yang sama dengan gambar-gambar lain yang akan Anda *upload* ke situs Anda. Penambahan atau proses *upload*, Anda bisa menggunakan *tool* Authoring web favorit Anda, seperti dengan berbagai *software* FTP, atau dari situs penyedia fasilitas *upload*.

LANGKAH 9

Sekarang ulangi lagi delapan langkah di atas untuk gambar-gambar lain yang juga akan Anda *upload* ke situs Anda. Ingatlah untuk tetap menjaga ukuran *file* agar benar-benar kecil, dan Anda selalu menyimpan semua *file* gambar ke dalam folder yang sama dengan gambar lainnya.

Tip&Trik

Windows

Cari File Berdasarkan Waktu

Anda sering lupa? Ah, itu hal biasa. Tiap orang punya kapasitas memorinya sendiri, dan tentu Anda punya prioritas tentang apa yang seharusnya Anda ingat, ketimbang mengingat hal-hal sepele, seperti nama *file*. Tapi bagaimana halnya jika Anda tiba-tiba terlupa nama sebuah dokumen MsWord yang ternyata amat penting, yang baru dibuat kurang lebih seminggu yang lalu? Tenang, ada cara sederhana untuk mengatasi hal ini. Coba klik `[Start]` dan pilih `[Find]` lantas `[Files or Folders…]`. Dalam boks dialog yang terbuka, klik *tab* `[Date]`. Pilih [Between] dan klik menu *pull down* untuk menentukan *range* waktu pencarian yang Anda inginkan. Misalnya, dari tanggal 1 Mei 2002 hingga tanggal 7 Mei 2002. Kemudian, klik *tab* [Advanced]. Tarik ke bawah menu *pull-down* `[Of type]` dan pilih `[Microsoft Word Document]`. Setelahnya klik tombol `[Find]`, maka pencarian pun segera dimulai, dan *file* yang Anda inginkan pun akan tersortir.

◀ CERDAS. Windows mampu mencari file berdasarkan data waktu pembuatan file yang dimilikinya.

Desktop

Meng-Undo Aksi di Desktop

▲ TENANG. Masih ada peluang untuk menyelamatkan apa yang hilang dari desktop.

Icon di *desktop* kadang menyenangkan, kadang menjengkelkan. Begitu datang jengkelnya, mungkin Anda ingin segera menghilangkannya dari layar. Toh caranya juga gampang. Namun, bagaimana kalau ada *icon* ke program penting yang tanpa sengaja ikut terhapus? Di saat seperti ini Anda tidak perlu panik membuat kembali *shortcut*-nya. Ketenangan, itulah kuncinya. Tinggal klik kanan di wilayah kosong desktop, kemudian segera pilih opsi `[Undo delete]` dari menu yang muncul. Dalam sekejap, *icon* yang barusan Anda *delete* tersebut akan kembali muncul ke posisinya. Ya, karena sebenarnya saat Anda *delete*, *icon* tersebut masih berada di Recycle Bin, jadi dapat dikembalikan dengan mudah. Tapi ingat, cara ini tidak mempan untuk meng-*undo* aksi *delete* permanen yang dilakukan dengan menekan tombol `[Shift]` sembari men-*delete*.

Yahoo Messenger

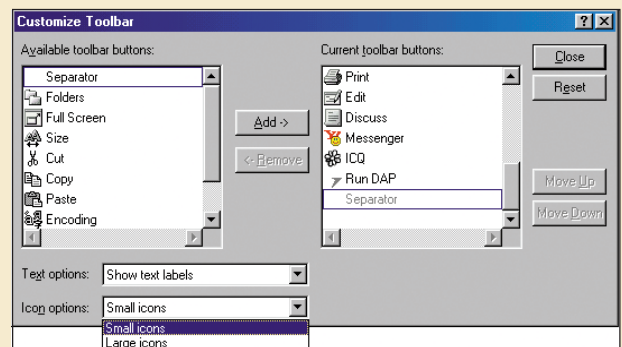
Konferensi

Ngobrol berdua dengan sejawat di Yahoo Messenger memang mengasyikkan. Apalagi halnya kalau perbincangan dilakukan oleh beberapa sejawat sekaligus. Tinggal gulirkan topik yang ingin Anda obrolkan, kemudian dengan sekali ketik pesan, Anda akan tampil di semua orang. Ibarat ngobrol biasanya saja, semua orang bisa saling menimpali dan bicara di topik yang sama. Untuk mengaktifkan fitur ini, buka dulu Yahoo Messenger Anda. Kemudian klik menu `[Tools]` dan pilih opsi `[Invite to Conference…]`. Pada boks dialog yang muncul, klik *icon* teman-teman yang ingin Anda undang untuk ngobrol bareng (pastinya yang sedang *online* ya). Setelahnya, klik tombol `[Add]`, dan nama-nama teman Anda tersebut akan muncul di panel sebelah kiri. Lantas, klik `[Invite]` saja. Dalam beberapa saat Anda akan menerima konfirmasi untuk berlangsungnya konferensi meja bundar tersebut.

◀ KONGKO-KONGKO. Anda bisa ngobrol bareng dengan lebih dari satu orang teman sekaligus.

Internet Explorer

Memperkecil Icon Toolbar

Icon pada *toolbar* di Internet Explorer biasanya tampil dalam ukuran besar. Anda boleh jadi tidak menyukainya. Bisa *nggak* ya *icon*-nya diperkecil? Hm, jangan takut, Anda masih bisa kok memodifikasinya agar *icon* tersebut tampil dalam ukuran kecil. Coba klik kanan di wilayah kosong pada *toolbar* tersebut. Pada menu yang muncul, pilih `[Customize…]`. Maka, boks dialog Customize Toolbar pun akan segera muncul. Perhatikan ke bagian bawah boks dialog tersebut dan temukan menu *pull down* [Icon size] yang berisi keterangan `[Large size]`. Klik saja, kemudian pilih `[Small size]`. Segera klik tombol `[Close]`, dan tampilan *icon* pada *toolbar* Internet Explorer pun berubah menjadi lebih kecil.

▲ RINGKAS. Tampilan icon di toolbar menjadi lebih kecil, dan ruang layar pun jadi lebih besar.

Gunakanlah hak Anda selaku konsumen, sekecil apapun rupiah yang Anda bayarkan.

Telepon Murah
Mana, Mana, Mana?!

Kapan sih semua orang di Indonesia bisa menikmati biaya telepon murah?

ILUSTRASI: ADE

Kasus VoIP (Voice over Internet Protocol) belum selesai. Beberapa waktu lalu, ISP (Internet Service Provider) yang menjadi operatornya kena garuk pemerintah DKI.

Gara-gara itu, sambungan internet nasional terancam putus sebagai bentuk protes pengusaha VoIP yang juga anggota APJII (Asosiasi Pengusaha Jasa Internet Indonesia). Untungnya ancaman tersebut tidak jadi.

Yah, di luar soal siapa yang salah dan benar, kasus tersebut sebetulnya semakin jelas memetakan posisi konsumen bagi pemerintah, operator telekomunikasi dan pengusahanya. Konsumen hanyalah pelengkap penderita!

Selama ini Anda tentu tidak bisa memilih lain kecuali jasa telepon dari Telkom dan Indosat, yang hampir tiap tahun tarifnya terus naik. "Duopoli" kedua BUMN ini seharusnya berakhir tahun 2003 mendatang, saat UU Telekomunikasi No. 36 tahun 1999 diberlakukan.

Saat pertama teknologi *internet telephony* – yang kemudian juga dikenal dengan istilah VoIP – muncul, mestinya konsumen telepon memperoleh pertanda baik. Ya, karena pilihan Anda dalam berkomunikasi murah pun terbuka. Teknologinya memang menjanjikan itu.

Walau dari sisi kualitas teknologinya sendiri belum memuaskan, namun yang penting kan Anda punya pilihan. Sebab, salah satu hak esensial Anda sebagai konsumen adalah memiliki pilihan dan tidak dalam keterpaksaan untuk memilihnya.

Pemerintah sendiri melalui Kepmenhub No. 23 tahun 2002 yang berlaku per 26 Maret 2002, sudah membuka keran VoIP untuk dilakukan swasta dengan perizinan melalui Dirjen Postel.

Sampai saat ini pemerintah sudah menunjuk lima operator untuk mengadakan layanan VoIP, salah satunya adalah Telkom dan Indosat sendiri. Dalam *public hearing* di KPPU pertengahan Mei 2002 lalu, penunjukan lima operator tersebut dinilai tidak *fair*, karena prosesnya tidak jelas.

"Proyek lima operator tersebut adalah kartel yang tidak memberikan kesempatan untuk berkompetisi," tandas Soekarno Abdurrachman, ketua Mastel, dalam forum tersebut.

"Jika operator (Telkom dan Satelindo) main ke VoIP, akan terjadi persaingan yang tidak sehat," tambah Heru Nugroho, Executive Council APJII.

Yang ditakutkan Heru bukannya tidak berdasar. Soalnya, sampai saat ini infrastruktur telekomunikasi kan hanya dimiliki kedua operator telekomunikasi itu. Padahal, operator VoIP harus menyambungkan koneksinya melalui mereka.

Contoh gampangnya ya saat tarif Telkom naik beberapa waktu lalu. Yang mengambil keuntungan dari situasi itu adalah ISP milik Telkom – Telkomnet – karena tarifnya menjadi paling murah. Ujung-ujungnya, praktik seperti ini jelas tidak sehat untuk kompetisi.

Tapi pihak Telkom punya alasannya sendiri soal ini. "Telkom akan dirugikan dengan adanya VoIP yang diselenggarakan ISP, sebab bisa mem-*bypass* SLJJ," tandas M. Nazif, Dirut Telkom yang juga hadir pada kesempatan tersebut.

"Untuk soal layanan *voice*, ada undang-undang yang mengatur bisnisnya, bukan teknologinya. Sehingga, apapun yang berkaitan dengan layanan *voice*, harus mengikuti peraturan yang ada. Jadi jika berkeberatan, undang-undangnya yang mesti diubah lewat DPR," tambah pihak Telkom sembari menegaskan hak monopolinya hingga tahun 2003.

Ya, agaknya kita masih harus menunggu. YUL | PRAM

DARI PC SAJA

Kalau VoIP berbasis *phone-to-phone* masih bermasalah seperti sekarang, Anda masih bisa menyiasatinya dengan memanfaatkan VoIP melalui *PC-to-PC* atau *PC-to-phone*. Aplikasi seperti Yahoo Messenger (**messenger.yahoo.com/**) atau Buddy PC (**www.buddytalk.com**) bisa Anda gunakan untuk pembicaraan ke luar daerah, atau ke luar negeri.

Saatnya Akt!f

Menurut Anda, bagaimana sebaiknya layanan Customer/Consumer Service yang ideal? Kirimkan pendapat Anda melalui *e-mail* ke **konsumen@komputeraktif.com**. Bicaralah, karena dengan begitu Anda memperjuangkan hak Anda.

Tersesat? No Way!

Dengan peta interaktif, merencanakan perjalanan bukan lagi mimpi buruk.

Ketika Anda melancong ke kawasan Eropa, misalnya, biasanya ada kendala bagi Anda untuk berkendaraan. Anda ingin pergi ke suatu tempat, tapi Anda tidak tahu jalan mana yang harus ditempuh dan berapa lama waktu tempuhnya.

Peta biasa bisa membantu, tapi Anda hanya dapat membacanya. Peta tersebut tidak sanggup memberi informasi yang interaktif mengenai rute jalan. Sama halnya dengan sistem navigasi dengan teknologi satelit. Memang canggih sih, tapi harganya sangat mahal, dan bukan merupakan solusi yang efektif bagi kebanyakan pengendara.

Jika demikian halnya, mengapa tidak Anda gunakan saja CD-ROM peta jalan? Pada edisi kali ini, kami menyodorkan *review* tiga *software* terbaru, yang kiranya bisa membantu Anda membuat rencana perjalanan lebih akurat, terutama di beberapa negara Eropa.

Ketiganya akan membuat kalkulasi rute yang terbaik, berdasarkan pilihan mengemudi Anda. Produk-produk ini juga akan menghitung berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tempat tujuan, dan berapa banyak bensin yang bakal dikonsumsi. CA | FENNY

FOTO: RANO KUSUMA OLAH DIGITAL: RISMA13

Route Planner Great Britain 2002

Software ini telah mendapat predikat *best seller* di Jerman. Tidak heran, karena *Route Planner* mencakup lebih dari 1.000.000 km jalan di negara asalnya, Inggris, serta beberapa wilayah di Eropa bagian Barat.

Setelah instalasi, *software* ini akan membuka sendiri tanpa Anda perlu memasukkan CD-ROM aslinya. Pada saat membuka pertama kali, Anda dihadapkan pada situs awal yang akan menjadi semacam petunjuk atau instruksi.

Kode-kode pos merupakan cara tercepat untuk menemukan alamat, meskipun manual *software* ini akan perlu berpikir dulu sebelum sepenuhnya memahami *input* dari Anda.

Peta pada *software* ini sebenarnya tidak begitu bagus. Pada beberapa *software*, Anda diizinkan untuk menggeser peta ke lokasi mana pun secara mudah. Namun *Route Planner* hanya dapat menampilkan peta lembar per lembar, mirip buku atlas.

◀ CAKUPAN LUAS. Peta ini mencakup banyak wilayah di Eropa Barat.

Proses *zooming* juga cukup menjengkelkan, karena hanya bagian tengah dari layar-lah yang akan di-*zoom*, dan bukannya lokasi yang kita butuhkan. Kendati demikian, peta-peta ini dapat dimodifikasi dengan tingkat detil yang cukup baik. *Route Planner* juga merupakan salah satu dari enam produk serupa yang mencantumkan nomor-nomor rumah pada petanya.

Support untuk GPS dan kemampuan untuk menyimpan peta dan data agar terbaca oleh Palm atau PDA, meringankan beban Anda. Anda tidak perlu mencetak lokasi pada peta. Opsi cetak terbatas, namun kombinasi arah dan peta berskala kecil cukup baik.

Kesimpulan kami, jika Anda butuh peta dengan nomor rumah tercantum di atasnya, inilah *software* yang tepat. Namun perlu diingat bahwa tampilannya yang kuno, serta sistem pemasukan alamat yang membingungkan, tidak membuat produk ini mudah digunakan.

Harga resmi: £ 35 (sekitar Rp 460.000)
Produsen: Time 2 Grow
Web: **www.time2grow.co.uk**
Nilai: ★★★

Route Britain 2001-2002

Versi terakhir dari *software Route Britain* mencakup lebih dari satu juta jalan, dan beberapa fitur tambahan yang akan membantu para pengemudi.

Selain integrasi dengan peralatan GPS yang kompatibel, *Route Britain* juga menyediakan informasi lalu lintas terbaru secara gratis lewat internet. Ini berarti lokasi-lokasi yang bermasalah akan tersaji pada peta, dan rute alternatif dapat diperhitungkan karenanya.

Penggunaan pertama cukup mudah, berkat kartu referensi yang efisien. Bukan hanya kode pos, *software* ini mengizinkan Anda mencari lokasi pada peta, menggunakan nama singkatan untuk jalan dan tempat. Misalnya, dengan mengetik "pho mus bra", Anda akan dituntun pada Bradford's National Museum of Photography di Inggris. Lokasi terbaru ini ditambahkan pada rute hanya dengan sekali klik.

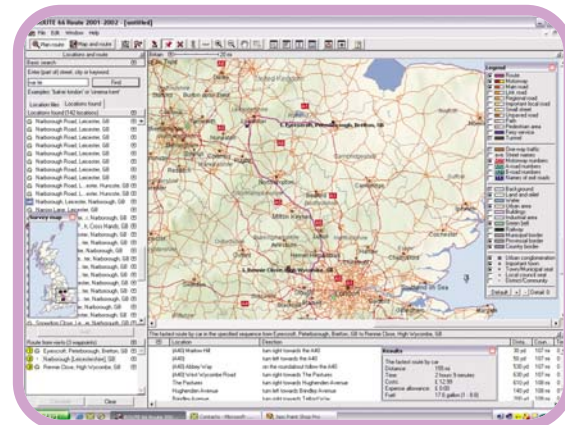
Lebih dari 60.000 fasilitas, seperti restoran, hotel dan SPBU (pompa bensin) juga tercakup. Tentu ini akan sangat berguna.

Lokasi-lokasi yang sering dirujuk dapat ditambahkan ke *virtual drawing pins* untuk memudahkan *input* dalam rute. Sayangnya, tidak ada cara untuk memodifikasi lokasi tersebut, misalnya dengan menambahkan *icon* khusus atau mengganti warna *pin* itu sendiri.

Tampilan *Route Britain* sangat menarik, karena menyajikan peta-peta yang mudah dipahami, detil yang cukup baik, dan fungsi *search* yang efisien. Tampilannya yang sederhana memuat informasi secara jelas, dan Anda bisa melakukan penyimpanan rute yang dibutuhkan.

Opsi cetaknya juga sangat baik. Meskipun proses kalkulasi tidaklah cepat, fitur-fitur lain yang disebut di atas membuat *Route Britain* menjadi salah satu pilihan kami kali ini.

BUY IT! komputer akt!f

Harga resmi: £ 30
(sekitar Rp 395.000)
Produsen: Softline Distribution
Web: www.route66.nl
Nilai: ★★★★★

◀ RINCI. Route Britain menawarkan tingkat detil yang mengesankan, dan sistem pencarian yang memudahkan.

AutoRoute 2002

Versi 2002 program *AutoRoute* menyediakan cakupan daerah yang luas, meliputi Prancis, Jerman, Italia, Spanyol, Belanda, Denmark, Belgia, Luxemburg, Austria, Swiss, dan tentu saja Inggris.

Proses instalasi termasuk cukup lama, karena Anda perlu menginstal dua CD-ROM. Namun begitu selesai, *AutoRoute* mampu beroperasi tanpa bantuan CD tersebut. Bahkan terdapat buku dalam 11 bahasa, dengan cara pelafalannya, untuk Anda yang biasa bepergian dengan menenteng *notebook*.

Dengan *AutoRoute*, rencana perjalanan jadi lebih mudah. Lokasi dapat ditemukan dengan kode pos, alamat, nama tempat dan, lebih berguna lagi, nomor rumah. Data pemetaan seperti kode pos tidak diperbarui, namun ini tidak menjadi masalah.

Anda pun dapat mengubah tingkat kecepatan rata-rata untuk jenis jalan yang berbeda, dan angka konsumsi bensin dapat juga dimasukkan untuk penghitungan waktu dan harga yang akurat.

◀ FITUR. Tool gambar dan icon disediakan untuk menandai peta Anda.

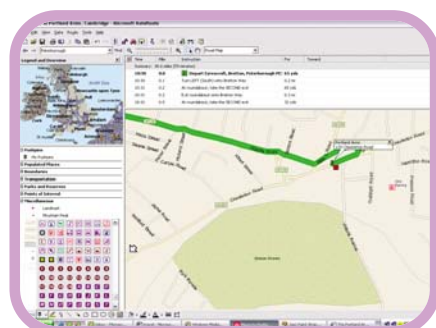
Yang paling mengesankan adalah kemampuannya menemukan lokasi penting seperti SPBU, kedai minum, dan – pada tes kali ini – mesin ATM. Petanya sendiri sangatlah jelas, dan software-nya sangat mudah digunakan.

Rute perjalanan dapat disimpan pada *hard disk* Anda untuk penggunaan lebih lanjut, bahkan untuk di-*e-mail* sebagai *attachment*. Lima versi *print out* yang berbeda tersedia, dan baik peta maupun informasi dapat disimpan sebagai halaman situs.

Semua fungsi standar GPS ditunjang di sini, dan sebuah *copy* Pocket Streets telah tersedia untuk Anda lihat lewat Pocket PC.

Tidak salah lagi, inilah *software* yang paling lengkap fiturnya dari jajaran *software* yang kami tes kali ini. Meskipun harganya mahal, Anda mungkin akan menemukan harga yang lebih murah bila rajin dan teliti mencari.

BUY IT! komputer akt!f

Harga resmi: £ 60
(sekitar Rp 790.000)
Produsen: Microsoft
Web: www.microsoft.com/autoroute
Nilai: ★★★

Senyum si Penguin

Biar imut, maskot ini sempat ditentang dan dibilang mirip Homer Simpsons. Ah, masa sih?!

Lihat maskot di atas rubrik ini. Ya, penguin kecil itulah yang menjadi maskot sistem operasi Linux. Menggemaskan memang. Seolah kekenyangan sehabis menyantap ikan, Tux – demikian panggilan untuknya – terduduk sambil tersenyum ke arah setiap yang melihatnya.

Anda sendiri mungkin pernah mendapati lebih dari satu jenis logo Linux. Wajar saja, karena setiap distro Linux punya logonya masing-masing. Alhasil, ada lebih dari 60 logo Linux saat ini.

Misalnya saja Linux Mandrake yang menggunakan bulan dan bintang sebagai logonya. Kemudian Linux Redhat yang berlogo orang bertopi merah, dan adalagi Linux Suse yang memakai kadal hijau. Jadi, mana yang benar?

Tak usah bingung, karena itu kan logo, bukan maskot. Tapi memang, dulu Tux lahir dalam pencarian komunitas Linux akan sebuah logo yang dapat mewakili sistem operasi mereka.

Linus Suka Penguin

Gambar Tux dalam posisinya yang asli dibuat oleh Larry Ewing, salah seorang penggemar Linux. "Saya membuatnya saat saya seharusnya belajar untuk ujian akhir," ingat Larry di situs pribadinya.

Figur tersebut merupakan interpretasi Ewing atas gambaran yang diberikan Linus Torvalds, untuk menyudahi perdebatan mengenai logo Linux. Ya, perbincangan soal logo dimulai sekitar tahun 1996, saat Linux sudah mulai dipakai oleh komunitas yang cukup besar. Beberapa orang melontarkan idenya secara iseng yang kemudian ditanggapi serius oleh lainnya.

Ide yang muncul kebanyakan berupa sindiran terhadap logo sistem operasi lainnya, seperti Microsoft dan BSD. Ada juga orang yang mengusulkan hiu, serigala, elang dan rajawali. Sebab, menurut mereka, sosok Linux yang tampil sebaiknya berkesan kuat dan pintar.

Namun Linus punya pemikirannya sendiri soal ini. Saat ditanya, "Bapak" Linux ini mengaku yang terlintas di kepalanya hanyalah seekor penguin.

"Kok penguin sih?" tanya beberapa orang. "Saya suka penguin. Itu saja," kata pria yang kabarnya pernah digigit oleh seekor penguin di kebun binatang Canberra, Australia.

"Logo lainnya terlalu membosankan – karena saya tidak mencari sesuatu untuk Linux Corporat Image. Saya hanya mencari sesuatu yang menyenangkan dan menimbulkan simpati untuk dikaitkan dengan Linux. Seekor penguin gemuk yang duduk karena kekenyangan benar-benar cocok untuk itu," terang Linus terbuka.

"Jangan terlalu seriuslah. Pokoknya, tampangnya ramah dan menyenangkan, karena begitu pulalah halnya Linux," tambah ayah dari tiga putri yang kini bekerja di Transmeta ini.

Dan lahirlah gambar *the smiling penguin* yang mendunia itu dari tangan Ewing, dengan menggunakan komputer 486 berbasis Linux. Aplikasi yang digunakan Ewing untuk membuatnya adalah aplikasi grafis GIMP (GNU Image Manipulation Program).

Nama Tux sendiri tidak terlalu jelas asalnya. Ada yang mencoba menafsirkannya sebagai singkatan dari Torvalds + UniX. Ada juga yang menggandengkannya sebagai kependekan dari istilah Tuxedo.

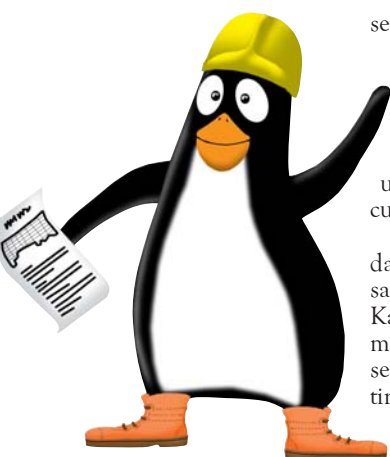
Beberapa orang malah sempat memanggil Tux dengan panggilan Linnie, tapi tak popular. Panggilan Tux-lah yang akhirnya bertahan sampai saat ini.

Kontroversi

Sosok Tux yang gemuk dengan kepala yang lonjong mengingatkan beberapa orang akan sosok Homer Simpsons, ayah dari Bart Simpsons, tokoh kartun terkenal ciptaan Matt Groening. Albert Cahalan, salah seorang Linux guru, menyindirnya demikian.

Ada juga yang tetap tidak puas dengan sosok Tux. Mereka berkeras dengan idenya sendiri. Alan Mackey adalah salah satunya. Ia menampilkan logo Linux dalam bentuk rubah.

Mungkin dipikirnya sosok penguin terlalu lemah untuk menggambarkan Linux. Terhadap pandangan

ILUSTRASI: IRVAN

seperti ini, Linus Torvalds punya argumennya sendiri.

"Beberapa orang melihat sosok penguin gemuk tidak mewakili kedahsyatan Linux. Saya pikir mereka tidak pernah melihat seekor penguin yang marah dan mengejarnya dalam kecepatan 161 km/jam. Kalau sudah begitu, mereka pasti akan berpikir ulang," kata Linus yang mengenal satwa ini dengan cukup dekat.

Spesies burung ini, seperti mungkin juga Anda lihat dari tayangan-tayangan Discovery, justru sangat gesit saat berenang di air. Daya tahan hidupnya pun lumayan. Kalau tidak sesial dimangsa paus pembunuh (orca) misalnya, penguin bisa hidup sampai usia 25 tahun – sementara anjing saja jarang yang bisa bertahan sampai tingkat umur segini.

Di habitat aslinya, seperti juga kebanyakan unggas lainnya, penguin suka berkelompok. Komuninya terdiri dari 100 hingga ribuan ekor. Jumlahnya akan membengkak bersamaan dengan kelahiran anak-anak mereka.

Perilaku guyub tersebut sekilas mirip dengan ikatan kebersamaan yang dimiliki para pencinta Linux. Seperti kami bahas pada cerita yang lalu, Linux memang lahir dari tangan banyak orang yang berkeinginan sama, yakni melahirkan sistem operasi tangguh yang bebas untuk digunakan, di-*copy* atau dibagi antarsesama pengguna.

Kalah tapi Popular

Tapi ternyata, perdebatan tidak selesai sampai di sana. Ada yang ingin memastikan logo Linux dengan cara kompetisi pemilihan. Biar demokratislah!

Lucunya, dalam *voting* tiga babak yang diselenggarakan, Tux kalah dengan logo lain yang berupa tulisan dengan karakter khusus, "Linux2.0 POWERED" buatan Matt Ericsson. Dalam perhitungan finalnya, Tux hanya mengumpulkan 541 suara, sedangkan lawannya mengumpulkan 785 suara.

Walau begitu, kenyataan lainnya sosok Tux justru lebih popular di dunia ketimbang logo dari Matt Ericsson tersebut. Tux terbukti lebih banyak digunakan dalam berbagai kesempatan.

Tanpa mengesampingkan hasil *voting* tersebut, Linus sendiri tampaknya tetap *ngotot* dengan idenya soal penguin. Selain enak di pandang, menurutnya sosok Tux mengandung kebebasan untuk diimprovisasi.

"Bandingkan saja dengan logo yang abstrak (seperti logo Windows misalnya – walau sebagai logo, logo Windows pun cukup baik). Anda tidak bisa melakukan terlalu banyak hal dengan logo seperti itu," ungkap Linus menegaskan keengganannya pada logo Matt Ericsson.

Sebagai jalan tengah, komunitas Linux banyak yang mengartikan Tux sebagai maskot dan logo buatan Matt Ericsson sebagai logo Linux. Yah, akur sajalah.

Tux yang Asli di Bonbin

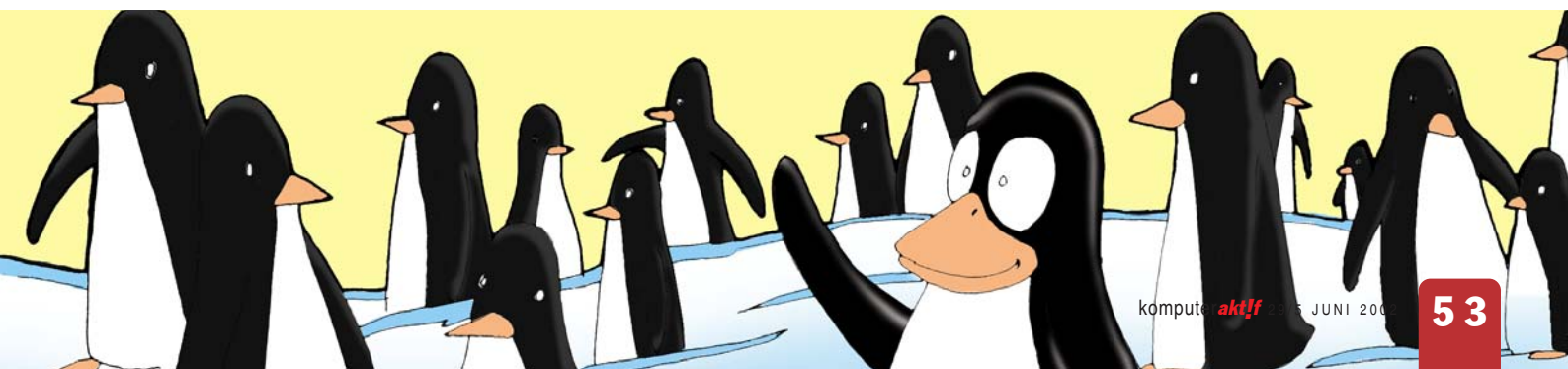
Sementara itu, teman-teman Linus yang mengetahui betapa Linus mengagumi burung kecil itu kemudian berinisiatif. Sebagai hadiah untuk ulang tahunnya, bersama dengan beberapa penggemar Linux di Inggris dan majalah Linux World, mereka memutuskan untuk mensponsori seekor penguin di kebon binatang Bristol, di sebelah Barat Daya Inggris.

Berbeda dengan sosok Tux yang digambar Ewing, Tux asli ini berasal dari keluarga penguin berkaki hitam (Jackass). Tampangnya pun jauh dari sosok maskot tersebut. Tak apalah, toh kata orang yang penting niatnya.

Prestasi Tux tidak berhenti sampai di sana. Maskot ini pada tahun 1998 lalu memperoleh penghargaan dari Internet World untuk kategori "Who Made a Difference During the Year". Tidak tanggung-tanggung, Tux mengalahkan 11 nomine lainnya. Wah, wah...

Di internet, Anda akan menemukan cerita-cerita dan kumpulan galeri yang menyiratkan kefanatikan beberapa orang atas maskot ini. Ada yang menjadikannya sebagai tato atau membuat versi 3D-nya dari tumpukan Lego.

Situs seperti **LinuxMall.com** menyalurkan kesukaan orang pada Tux dengan menyediakan kumpulan produk jadinya. Mulai dari boneka Tux, stiker, T-Shirt, atau *mug* bergambar Tux ada di dalamnya.

Jauh dari semua cerita itu, keberadaan Tux tentu mengingatkan Anda pada si Upik. Kebanyakan anak kecil mungkin akan tertarik pada sosok imutnya, dan merengek, "Pa, Papa, beliin satu dong." Dan sang penguin pun tersenyum. PRAM

Menginstal Linux Mandrake 8.2 (BlueBird)

Bagian III

Tancapkan printer pada komputer, dan biarkan Linux mendeteksinya untuk Anda.

Aha, akhirnya bagian III juga! Begitu mungkin seru Anda. Artinya, setelah menunggu selama dua edisi yang lalu, kini Anda boleh menginstal Linux Mandrake dan mempraktikkannya sendiri.

Ya, ini memang bagian terakhir langkah-langah instalasi Linux Mandrake 8.2. Kali ini kami akan mengajak Anda untuk mengetahui, bagaimana dalam proses instalasi Linux dapat mendeteksi printer yang Anda miliki.

Pada edisi berikutnya, kami akan banyak membahas pemanfaatan XWindow, yang membuat kerja Anda di Linux menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Selamat mencoba! PRAM

TAMAT

ILUSTRASI: IRVAN

LANGKAH 25

Semua item dalam *summary* bisa Anda modifikasi sesuai keinginan Anda. *Mouse*, misalnya. Standar yang tertera di sana *mouse* PS2. Tekan bar bertuliskan `[PS/2 Standard]` pada baris Mouse untuk menggantinya. Seperti tampak pada gambar 25, klik di keterangan yang sesuai dengan *mouse* yang Anda miliki. Taruhlah Anda memiliki *scroll mouse* PS/2, maka klik saja `[Generic PS2 Wheel Mouse]` dan klik `[OK]`. Sesaat kemudian Anda akan diminta untuk mengetes kerja *mouse* Anda. Klik `[OK]` sesudahnya.

25a

Please choose the type of your mouse.
PS/2
Generic PS2 Wheel Mouse
GlidePoint
Logitech MouseMan+
Standard
[Other]
USB
busmouse
none
serial
Ok Cancel

25b

Please test the mouse
To activate the mouse,
MOVE YOUR WHEEL!
Ok Cancel

LANGKAH 26

Sesuaikan Timezone sedekat mungkin dengan wilayah waktu Anda. Anda penduduk Jabotabek misalnya, bisa menyesuikannya ke patokan waktu Asia/Jakarta. Kalau sudah kelar, klik `[OK]` saja. Pada pertanyaan selanjutnya, klik `[Cancel]` saja.

26a

Summary
Mouse: PS/2 Generic PS2 Wheel Mouse
Keyboard: US keyboard
Timezone: America/New_York
Printer: No printer
Sound card: Creative Labs|SB Live! (audio)
TV card: Brooktree Corporation|Bt848 TV with DMA push
Ok

26b

Which is your timezone?
La_Paz
Lima
Los_Angeles
Louisville
Maceio
Managua
Manaus
Martinique
Mazatlan
Mendoza
Menominee
Merida
Mexico_City
Ok Cancel

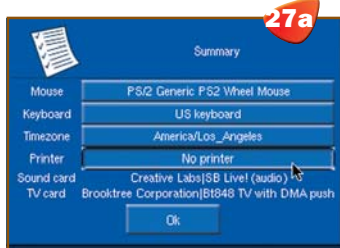
26c

Hardware clock set to GMT
Automatic time synchronization (using NTP)
Ok Cancel

LANGKAH 27

Nah, kini saatnya Anda men-*set up* printer di sistem Linux. Klik bar [No printer] pada baris Printer. Lantas dalam boks selanjutnya klik saja [Do auto-detection] untuk membiarkan Linux mengenali sendiri printer Anda. Kebanyakan printer saat ini dapat dengan mudah dikenali.

27a

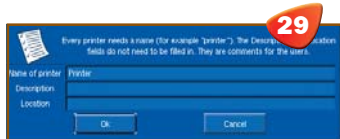
27b

LANGKAH 28

Kalau printer Anda tidak terdeteksi, Anda mungkin harus memberikan informasi lokasi port tempat printer terkoneksi ke komputer. Tekan [OK] kalau sudah selesai.

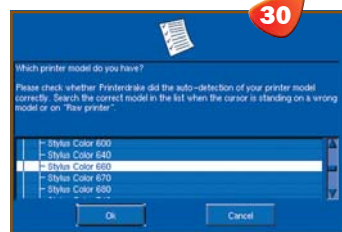
28

LANGKAH 29

Beri nama printer tersebut. Kosongkan saja area di bawahnya, dan klik [OK].

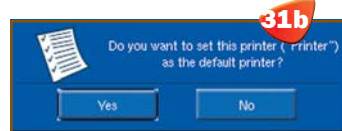
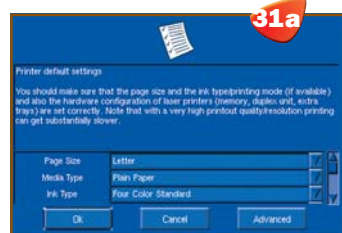
29

LANGKAH 30

Pastikan printer yang terdeteksi benar adanya. Kalau pun tidak benar, Anda juga bisa memberitahu Linux dengan mengeklik model lainnya. Klik [OK] sesudahnya.

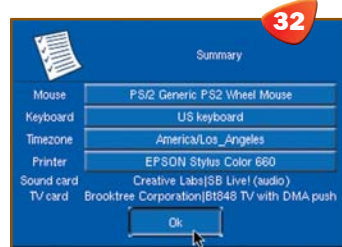
30

LANGKAH 31

Aturlah *setting* printer yang Anda miliki. Termasuk *page size*, *media type* dan *ink type*-nya. Kemudian set printer tersebut sebagai *default* dengan menekan [Yes] pada boks konfirmasi berikutnya. Jika Anda ingin melakukan tes *print*, ikuti saja langkah-langkah seterusnya. Mudah, kok.

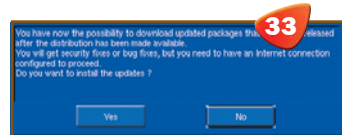
31a

31b

LANGKAH 32

Setelah selesai dengan konfigurasi printer, Anda akan kembali ke boks Summary. Klik [OK] saja jika tidak ada lagi yang ingin Anda ubah.

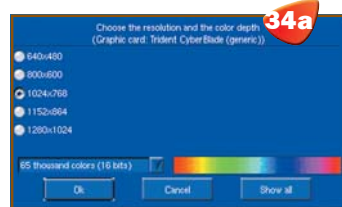
32

LANGKAH 33

Untuk konfirmasi instalasi *update*, sementara Anda kami sarankan untuk tidak melakukannya dulu, karena biasanya akan memperlama proses instal. Apalagi jika koneksi internet Anda lamban. Jadi, tekan [No] saja.

33

LANGKAH 34

Setelah itu, Linux akan langsung mendeteksi monitor dan VGA Card Anda. Sesuaikan resolusi dan *color depth*-nya sesuai yang Anda inginkan. Dalam mengaturnya, ingat kemampuan dari monitor dan VGA Card Anda ya. Sesudahnya klik [OK] dan Linux pun akan menampilkan gambar sesuai dengan resolusi yang Anda pilih. Kalau gambarnya normal, tidak berkedip-kedip. Artinya, resolusi yang Anda tentukan tadi sudah pas.

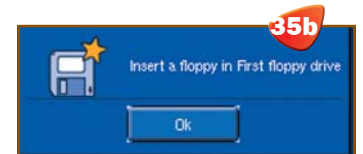
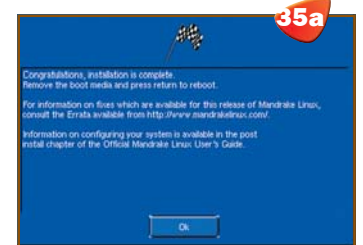
34a

34b

LANGKAH 35

Selamat, Anda sudah melampaui seluruh tahap instalasi. Klik [OK]. Anda masih akan dimintai konfirmasi untuk membuat *boot disk*. Ikuti saja langkah-langkah berikutnya, dan jangan lupa masukkan disket ke dalam *disk drive* Anda.

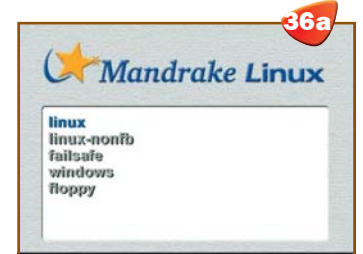
35a

35b

35b

LANGKAH 36

Setelah itu, komputer pun akan me-*reboot*. Pilih Linux dalam pilihan yang tampil, maka dalam beberapa saat kemudian Anda pun siap untuk memasuki *desktop* XWindow.

36a

36b

Bikin Mudah Pekerjaan Rumah

Santai saja! Dan, biarkan perangkat rumah tangga yang pintar ini meringankan beban Anda. Bukankah begitu hidup di era modern? CA | IYAN

ROBOT URUS RUMPUT

Tak perlu Anda repot-repot lagi dengan rumput di taman. Bahkan Anda sekeluarga juga tidak usah saling tunjuk siapa yang mesti potong rumput. Anda bisa benar-benar santai di hari libur, tanpa memikirkan rumput-rumput yang kian meninggi. Sebab, kini sudah hadir RL500 dari Friendly Robotics. Sistem pemandu otomatis dari mesin ini membuat Anda hanya perlu menempatkannya di atas rumput, dan nyalakan. Ia akan bekerja sendiri. Beres, deh! Rumput di taman kembali rapi, tanpa mengganggu Anda dalam menikmati waktu-waktu rileks seharian. Harganya sekitar US$ 525 (sekitar Rp 4,7 juta).

www.friendlyrobotics.com

SATU UNTUK SEMUA

Piranti seperti Philips TSU 2000 Pronto ini membuat penghuni rumah semakin dimudahkan, sekaligus kian betah saja duduk di sofa. *Remote control* seharga US$ 275 (sekitar Rp 2,5 juta) ini memiliki fitur layar sentuh (*touch screen*). Ia mampu "mempelajari" kode *infrared* semua *remote control* yang ada di rumah Anda. Bahkan dapat diatur agar menyalakan beberapa perangkat sekaligus dengan menekan satu tombol. Misalnya dengan sekali tekan, Anda bisa menyalakan TV dan DVD *player*, dan pertunjukan film pun dimulai.

www.amazon.com

KULKAS MULTITUGAS

Menurut para ahli, Internet Fridge dari LG Electronics merupakan contoh bagaimana kira-kira perlengkapan rumah tangga di masa depan. Selain mampu mendinginkan makanan, kulkas ini juga bisa Anda gunakan untuk berselancar di internet, kirim *e-mail*. Fitur TV dan DVD juga dimiliki, sehingga ibu-ibu tidak akan ketinggalan menonton telenovela *Betty La Fea* saat memasak di dapur. Dengan harga £ 8.000 (sekitar Rp 105 juta), Anda pun dapat mendengarkan lagu MP3 yang sudah di-*download* dari internet. Jika di kapal induk USS Enterprise ada kulkas, maka pastilah seperti ini.

www.lge.com

ROBOT PENYEDOT

Satu lagi alat yang dapat meringankan pekerjaan rumah tangga Anda, yaitu Trilobite dari Electrolux. Robot *vacuum cleaner* komersial pertama di dunia ini menggunakan satu set sensor untuk mengatur jalannya. Menurut produsennya, perangkat ini dapat membersihkan 95 persen dari seluruh lantai, sementara hanya 60 persen yang mampu dicapai oleh perangkat penyedot biasa. Produk berharga £ 1.000 (sekitar Rp 13 juta) ini memiliki sensor yang amat akurat, sehingga walau melewati ruang tamu yang padat tidak akan mencelakakan barang atau orang.

www.electrolux.com

TERPANCAR KE SEISI RUMAH

Tingkat lebih lanjut dari revolusi *home entertainment* adalah kemampuan untuk mengakses gambar dan suara di seluruh rumah. Meskipun memasang sistem seperti itu akan mahal, ada alternatif lain yang ditawarkan oleh sistem penerima dan transmiter Gigavideo. Perangkat £ 82 (sekitar Rp 1,1 juta) ini bisa menerima dan memancarkan sinyal video di sekitar rumah, tanpa harus memasang kabel. Tentu ini pas untuk memancarkan pertandingan sepakbola di pesawat televisi di ruang keluarga ke televisi di kamar Anda.

www.letsautomate.com

TIRAI BERKENDALI PC

Coba deh Anda lihat perangkat pintar yang satu ini. Tirai bermotor dari Silent Gliss memiliki sistem yang membuat Anda dapat mengatur buka-tutup tirai lewat PC Anda. Berbagai pengaturan tirai bisa diprogram untuk beroperasi pada waktu yang berbeda. Anda dapat mengatur agar terbangun oleh sinar matahari yang masuk ke kamar Anda di pagi hari. Anda pun bisa mengatur tirai agar terbuka atau tertutup saat pergi liburan, sehingga maling pun mengira rumah Anda tetap berpenghuni. Perangkat ini dijual dengan harga £ 644 (sekitar Rp 8,5 juta).

www.silentgliss.co.uk

Membuat Label Gaya

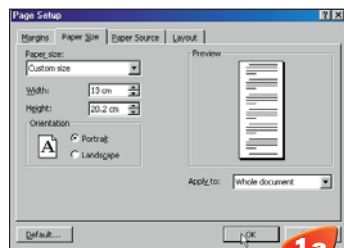
Usia: 10 tahun ke atas
Materi: PC dengan Windows 98/Me/XP, Microsoft Word 2000, kertas label, printer
Keterampilan: Kreativitas Seni

Ketika si upik atau buyung harus mengirim beberapa surat sekaligus, tentunya hal yang paling menjengkelkan adalah menuliskan alamat mereka sebagai pengirim. Dengan bantuan komputer, sebenarnya ada cara sederhana yang bisa Anda ajarkan pada putra-putri Anda.

Anda tinggal membuat *template* label alamat, lalu menyiapkan printer dan kertas label. Bahkan bukan alamat saja yang bisa Anda masukkan, nama keluarga dan simbol lucu pun bisa Anda tambahkan.

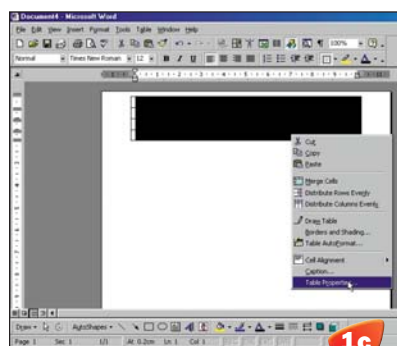
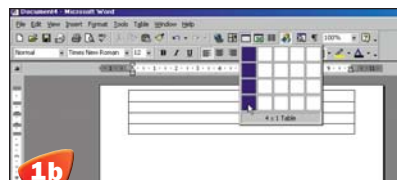
Selain untuk label alamat, kepada upik atau buyung Anda jelaskan bahwa mereka bisa memakai label tersebut untuk menandai barang-barang pribadi milik mereka. Gampang kok membuatnya, karena hanya menggunakan *software* Microsoft Word. @DIT

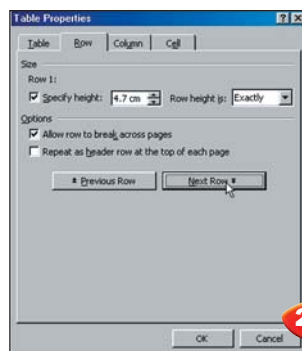
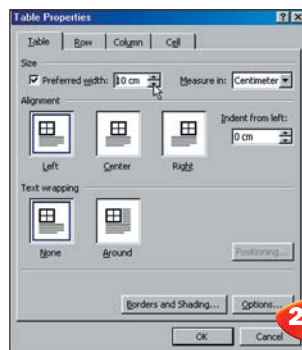
FOTO: RANO KUSUMA

1a

LANGKAH 1

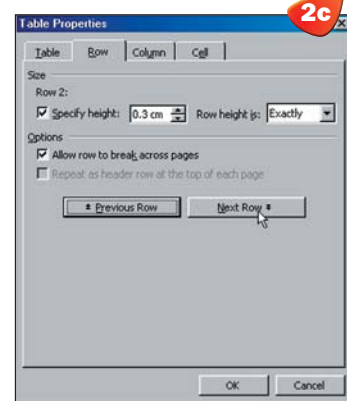
Siapkan dahulu kertas label yang banyak dijual di toko buku. Contoh yang kami gunakan adalah kertas label merek Tom & Jerry tipe CL 101. Selain tipe ini, masih terdapat beberapa tipe lainnya. Satu set kertas CL 101 terdiri atas 100 lembar label. Ukuran kertas ini 100x47 mm. Lalu, bukalah program Word, dan setel terlebih dahulu ukuran ke dalam cm dengan mengeklik menu [Tools], [Options]. Pada boks dialog Options, klik *tab* [General] agar tampil ke depan. Nah, lihat di bagian Measurement units, gantilah ukurannya menjadi Centimeters, dan klik [OK]. Setelah itu, klik menu [File], [Page Setup]. Aturlah ukuran kertas dengan mengeklik *tab* [Paper Size], kemudian isikan lebar kertas 13 cm, panjang 20,2 cm. Aturlah *margin* kertas. Untuk *margin* kiri dan kanan 1,5, sedangkan atas dan bawah 0,2 cm. Setelahnya, klik [OK].

1b

1c

LANGKAH 2

Buatlah tabel pada dokumen kosong tersebut dengan cara mengeklik *icon* [Insert Table] pada *toolbar* Standard atau dari menu [Table]. Isikan satu kolom dengan delapan baris atau lebih. Lalu pada baris Fixed column width atau lebar kolom, isikan 10 cm. Setelah itu, klik [OK]. Maka, tabel akan muncul. Format tabel dengan cara menggeser *mouse pointer* pada menu [Table], [Table Properties], agar muncul boks dialog baru. Pada *tab* Row, pada bagian Size aktifkan tanda centang di boks kecil agar Anda bisa mengatur tinggi kolom. Lalu, pada kotak sebelah kanannya Anda masukkan angka 4,7 cm, sedangkan kotak kanannya lagi Anda pilih Exactly. Kliklah tombol [Next Row]. Apabila menunjuk kolom baris pertama, biarkan ukuran tinggi 4,7 cm lalu klik lagi [Next Row]. Pada baris kedua ini, ubah tinggi kolom menjadi 0,3 cm lalu klik [Next Row], dan seterusnya. Ketentuannya adalah pada baris ganjil tinggi kolom adalah 4,7 cm, sedangkan pada baris genap tingginya 0,3 cm. Seusainya, klik [OK].

2a

2b

2c

LANGKAH 3

Terlihat bentuk tabel pada dokumen Anda. Hilangkan garis tabel. Caranya, bloklah tabel lalu klik tombol [Outside border] dan pilih [No Border]. Buatlah boks teks sebagai tempat menuliskan nama atau alamat Anda. Caranya, kliklah menu [Insert] dan pilih [Text Box]. Lihat, *mouse pointer* Anda berubah menjadi tanda (+). Yang Anda lakukan selanjutnya adalah membuat kotak persegi dengan men-*drag mouse pointer*. Setelah terbentuk sebuah kotak atau persegi panjang, Anda dapat memasukkan teks ke dalamnya. Tinggal sesuaikan ukuran dan jenis hurufnya. Hilangkan garis tepi teks boks ini dengan mengarahkan *mouse pointer* dan mengeklikkan tombol kanan *mouse*. Pada jendela *pop-up*, pilihlah Format Text Box sehingga akan muncul boks dialog. Pada kotak Line isikan dengan No Line, lalu klik [OK].

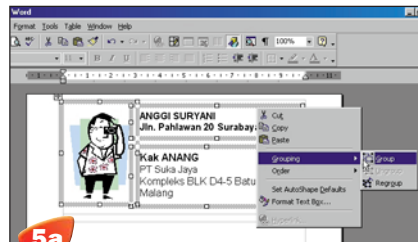
3a

3b

LANGKAH 4

Buatlah lagi Text Box dan hilangkan garis tepi boks teks. Caranya seperti Langkah 3. Lalu kliklah di dalam area boks teks untuk memasukkan gambar atau *clip art*. Selanjutnya, klik menu [Insert], [Picture], [Clip Art]. Begitu boks dialog Insert Clip Art muncul, maka Anda bisa memilih dari kategori *clip art* yang ada. Ajak putra-putri Anda untuk memilih yang mereka sukai. Pada Office XP, boks dialog Insert Clip Art ini muncul langsung di sebelah kanan. Apabila Anda memilih *clip art* dan ternyata tidak mau ditampilkan dan muncul peringatan, maka Anda harus memasukkan CD 2 MS-Office 2000. Anda bisa pula mencari *clip art* dari situs Microsoft secara *online*.

4a

4b

LANGKAH 5

Apabila Anda telah selesai dengan satu kolom, kini tinggal meng-*copy*-kan teks dan gambar ke kolom yang lain. Caranya, gabungkan terlebih dahulu beberapa boks teks, tekan tombol [Shift] lalu klik tiap-tiap boks teks. Klik tombol kanan *mouse* sehingga muncul jendela *pop-up*, pilihlah [Grouping], [Group]. Lihatlah boks teks telah bergabung, kemudian klik lagi dengan tombol kanan *mouse* dan pilih [Copy]. Lalu, arahkan *pointer* ke area lain dan klik kanan lagi tombol *mouse*, pilihlah [Paste]. Lakukan sebanyak empat kali, sejumlah kolom yang ada. Pindahkan hasil *copy* kolom pertama ke kolom ketiga, kelima, dan ketujuh. Ganti *clip art* dan teks yang ada, sebelumnya klik kanan pada teks boks gabungan ini dan pilihlah [Grouping], [Ungroup].

5a

5b

5c

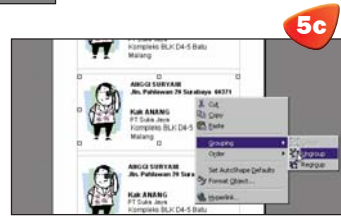
LANGKAH 6

Seusai mengatur sampai kolom terakhir, Anda tinggal mencetak rancangan label ini. Persiapkan kertas dan printer *inkjet* Anda, setel resolusi warna dan ukuran kertas. Setelah itu, cetaklah. Tunggu hasil *print out*-nya. Tempelkan label kreasi Anda dan anak-anak Anda ini pada amplop surat, atau pada barang-barang milik Anda, juga milik si buyung dan upik.

6

ILUSTRASI: VIKY

A

B

Keranjingan Bintang Muda Taiwan

Anda para penggemar serial Meteor Garden bisa berpuas-puas, sekaligus menambah bahan obrolan Anda lewat internet.

UDNSTARS.COM

Belakangan film-film remaja di televisi seperti meraih momentumnya, entah itu bikinan lokal atau luar negeri. Hampir semua stasiun TV di negeri ini menayangkan film bertema remaja, entah itu bikinan lokal atau luar negeri.

Salah satunya yang *ngetop* adalah film produksi Taiwan, *Meteor Garden*. Anda para remaja yang gemar *nongkrongi* televisi, pasti deh kenal dengan serial yang satu itu. Saking popularnya, poster-poster film tersebut muncul di mana-mana, terutama di toko-toko yang menjual CD dan VCD.

Bahkan ada gosip, VCD *Meteor Garden 2* dan *5* sudah beredar di Indonesia. Padahal, *Meteor Garden 2* sendiri rencananya baru akan diputar di Taiwan tahun depan. Lho, mana yang benar nih?

Tak usah bingung. Temukan jawabannya plus tambahan menarik lainnya di internet. Di sinilah tempat Anda *nimbrung* obrolan soal anggota F4 yang paling cakep, asal-usul drama tersebut, di mana dapat di-*download* wallpaper Vic Zhou, hingga ke masalah lirik lagu pembuka dan artinya.

Meteor Garden sebenarnya bukan asli Taiwan. Semuanya bermula dari buku komik Jepang (nama popularnya *manga*) karangan Kamio Youko, dengan judul *Hana Yori Dango*. Kurang lebih artinya adalah anak laki-laki belum dewasa, atau dalam masa puber. Sejak pemunculan perdananya tahun 1992, komik ini mendapat sambutan hangat, dan bahkan telah difilmkan dalam bentuk *anime* dan drama di Jepang.

Dari mana semua informasi ini dapat Anda baca? Kunjungi saja situs resmi komik tersebut di **www.hanadan.net**. Selain informasi latar belakang, sebenarnya inilah situs yang tepat bagi Anda yang ingin mengetahui apa yang akan terjadi pada episode-episode selanjutnya.

Karena komiknya telah lebih dulu keluar, Anda pun dapat melihat wajah-wajah kartun asli para anggota F4 dan San Chai (nama Jepangnya Makino Tsukushi). Nama Jepang (asli) para anggota F4 pun dapat Anda lihat di sini.

▲ **YANG ASLI. Situs formal tentang komik Hana Yori Dango, asal-usul Meteor Garden.**

Hanadan.net menjual *merchandise Hana Yori Dango*, seperti kalender, kartu pos, *diary*, stiker, *notebook*, tas, bingkai foto, hingga ke perlengkapan mandi. Juga tersedia halaman *download* untuk *icon* lucu versi *Hana Yori Dango*.

Situs **www.meteor-garden.television-series.com** boleh dibilang *official site*-nya *Meteor Garden* untuk para *fans* di Indonesia. Bukan hanya mengenai dramanya, gosip seputar para pemainnya dan kegiatan mereka bisa Anda dapatkan di sini. Selain itu, ada juga alur cerita *Meteor Garden* untuk episode yang baru ditayangkan. Jadi, dijamin *nggak* bakal ketinggalan deh!

Bagusnya lagi, situs ini memuat informasi dalam Bahasa Indonesia, sehingga Anda dapat langsung menangkap apa yang disampaikan, seperti alur cerita dan daftar pemain serta karakter masing-masing.

Anda penggemar *Meteor Garden* mungkin sempat penasaran dengan lagu pembuka maupun penutup drama tersebut, mulai dari judul hingga liriknya. Semuanya ada di sini, bahkan ada terjemahannya. Ada beberapa

▼ **FANS INDONESIA. Ini situs khusus untuk penggemar Meteor Garden di negeri kita.**

screen caps yang dapat di-*download* dan disimpan sebagai *wallpaper*, serta cuplikan film dari episode 12.

Bila Anda tidak seberapa akrab dengan alur cerita *Meteor Garden*, dan lebih menyukai pemainnya, maka **www.uncontrolable.com/f4boys** merupakan situs yang tepat. Memang di sinilah situs untuk *fans* F4 di Malaysia.

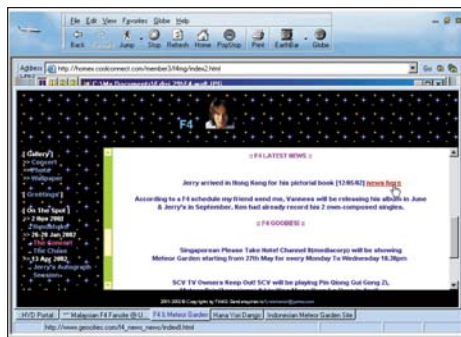
Keempat pemain utama pria *Meteor Garden*, yaitu Jerry Yan, Vic Zhou, Vaness dan Ken, mengikuti sukses drama tersebut. Mereka membentuk sebuah grup musik pria, F4. Mereka pun punya proyek sendiri-sendiri, seperti menelurkan album, menjadi bintang sinetron baru, dan sebagainya.

Uniknya, di sini Anda berkesempatan melihat tampang Ken, Jerry dan Vic saat mereka masih bayi dan remaja. Bandingkan saja dengan tampang mereka sekarang.

▲ NEGERI JIRAN. Ini situs bikinan para fans di Malaysia.

Situs ini menyajikan beberapa folder. Untuk urusan *download* (gambar, MIDI, atau klip video), Anda bisa masuk ke folder Media. Untuk melihat foto mereka tadi, bukalah folder F4 (Friends 4). Untuk gosip antar-*fan*, cukup klik folder Fans.

Segala sesuatu yang berhubungan dengan proyek F4 dapat Anda temui pula pada **homex.coolconnect.com/member3/f4mg/index2.html**, sebuah situs yang cukup sederhana namun padat informasi terbaru mengenai proyek-proyek mereka. Misalnya, Vaness diberitakan akan meluncurkan album pada bulan Juni, dan Jerry pada bulan September. Ken sendiri dikabarkan telah merekam dua *single* ciptaannya sendiri.

Bagi yang ingin melihat Jerry *in action*, klik saja pada *link* Jerry's Autograph Session (pada bagian kiri layar), dan akan muncul beberapa foto Jerry saat acara jumpa *fans*. Situs ini juga memuat informasi khusus mengenai album perdana F4 (*Meteor Rain*) dan album perdana Barbie Xu (pemeran San Chai), yaitu *Make A Wish*.

▲ HANGAT. Desain boleh kurang, tapi berita terus di-*update*.

Khusus para penggemar Jerry Yan (penggemar Dao Ming Si) dijamin tidak bakal kecewa saat mengunjungi situs "The very best of Jerry Yan fan club" (**www.click2asia.com/b/m/boardid=289628/d/club/bbs/list.html**). Di sini memang tempat *networking* mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan Jerry.

Misalnya, bila Anda ingin lirik lagu *Liu Xing Yu* yang dinyanyikan Jerry, Anda dapat memuat pesan dan bertanya pada situs tersebut. Pesan tersebut akan dibaca oleh para anggota komunitas, dan bila ada yang kebetulan dapat menolong Anda, pesan Anda akan dibalas. Hal ini juga berlaku bila Anda ingin tukar-menukar pernak-pernik Jerry, misalnya.

Namun berhubung situs ini merupakan sebuah komunitas, Anda perlu menjadi anggotanya dulu sebelum dapat memuat pesan Anda.

Yang tadi itu khusus untuk Jerry Yan. Untuk *Meteor Garden* ada komunitas tersendiri lagi. Ketiklah **communities.msn.com/MeteorGarden4ever** pada kotak alamat situs, dan Anda langsung dibawa ke "Meteor_Garden4ever".

Komunitas tersebut jauh lebih komplet dan variatif dibanding komunitas khusus Jerry Yan. Mulai dari cerita tentang para pemain, latar belakang, foto-foto, lirik, alur cerita per episode, ringtones, bahkan ke komik aslinya, dibahas tuntas.

Bahkan ada juga *merchandise* yang dapat Anda beli pada komunitas ini, meskipun saat ini hanya terbatas ke CD dan VCD. Pada beberapa halaman situs, selain dalam bahasa Inggris, Anda dapat membaca alur cerita dalam aksara Mandarin. Lumayan kan buat melatih bahasa Mandarin Anda?

Buat yang penasaran dengan cerita pada episode selanjutnya, saat laporan ini dibuat sekitar dua pekan lalu, situs ini telah memuat cerita hingga episode ke-12 (saat itu *Indosiar* telah memutar sejauh delapan episode). Jadi, tak bakal penasaran lagi.

Kalau sekadar memiliki informasi terbaru, rasanya kurang lengkap. Mungkin Anda akan puas dengan men-*download* gambar-gambar *Meteor Garden* atau F4 untuk *wallpaper* Anda.

Untuk itu, silakan kunjungi **www.geocities.com/f4_wallpapers**, yang merupakan sedikit dari situs-situs yang menyediakan khusus *wallpapers* F4. Variasinya cukup banyak – tinggal pilih.

Jangan keburu kecewa dengan bahasa Mandarin pada situs tersebut. Toh Anda dapat melihat gambarnya, dan memang itu kan yang Anda perlukan? FENNY

▲ KHUSUS. Situs wallpaper untuk penggemar F4.

UDNSTARS.COM

KLIK JUGA!

www.mycreation.net/tears/meteorgarden.htm
www.cinekom.com/coming_soon.asp?idcsoon=1
www.geocities.com/hanayoridangosingapore
www.geocities.co.jp/MusicStar-Vocal/2682/f4.html
www.geocities.com/cindy_cindy_07208/index.html
www.geocities.com/Tokyo/Ginza/5238/hanadan.html
www.geocities.com/hyd_hanayoridango/Meteor_Garden.html
niko-niko.net/hana/hydmanga.html

ILUSTRASI: ADE

Pilah-pilih yang Popular

Kenali lebih jauh beberapa messenger yang tergolong ngetop di internet. Banyak fitur menarik bisa Anda temukan.

Banyak jalan menuju Roma. Kira-kirabegitu pepatah yang dianut dalam dunia *chatting* di jagat maya. Berbagai *messenger software* ditawarkan di internet, dan semua berlomba menawarkan fitur-fitur menarik.

Mulai dari *video conference*, *file sharing*, sampai kirim SMS gratis, kesemuanya tersedia. Malah ada *software* yang menyatukan beberapa *messenger* sekaligus dalam satu aplikasi.

Kalau ditanya mana yang menurut Anda paling baik, masing-masing dari Anda pasti punya jawaban yang berbeda. Sebab, kenyamanan dalam *ngobrol* tentunya tidak hanya ditentukan dari fasilitas yang disediakan, tetapi juga dari banyaknya pengguna *software* tersebut. Makin banyak yang menggunakan, makin mudah Anda mencari teman *chatting*.

Nah, berikut ini ada lima *messenger* popular di internet. Kami mencoba mengulas berbagai fitur yang dimiliki.

Bikin tak Bosan

Yahoo Messenger adalah salah satu dari beberapa *messenger* yang banyak digunakan oleh *netter* dari Indonesia. Pada edisi yang termutakhir, Yahoo telah menambahkan fitur baru bernama IMViroment.

Dengan fitur tersebut, Anda dapat dengan mudah menggonta-ganti *background*-nya sesuai dengan suasana hati Anda. Dengan demikian, *ngobrol* bisa makin asyik dan tidak membosankan. Apalagi beberapa IMViroment juga memungkinkan Anda untuk bermain *game*. *Ngobrol* sambil *nge-game*, asyik kan?!

Jika komputer Anda dilengkapi dengan mikrofon dan spiker, Anda dapat menggunakan fitur *voice chat*. Anda dapat berbincang langsung dengan teman *chat* Anda.

Bagus lagi kalau ada *webcam*. Anda bisa melakukan *video conference* dengan lawan bicara Anda. Selain Anda bisa mendengarkan suaranya, Anda bisa melihat wajah lawan bicara Anda.

Tersedia juga fitur yang mengizinkan Anda saling bertukar *file*. Pada Yahoo Messenger, Anda juga bisa menemukan kalender, informasi terbaru dunia, cuaca, dan bursa saham.

Jangan khawatir bila Anda tidak punya kenalan yang sama-sama menggunakan Yahoo Messenger, karena Anda dapat bergabung dengan ruang *chat* Yahoo. Pada ruang *chat* yang selalu ramai ini, pastilah tidak akan sulit untuk mendapatkan teman *chatting*.

Messenger ini dapat Anda *download* secara gratis dari **messenger.yahoo.com**.

TINGGAL DOWNLOAD. Beragam background dengan mudah dapat Anda gonta-ganti sesuai keinginan Anda.

Kirim/Terima SMS

Fasilitas yang tidak kalah lengkap juga coba ditawarkan oleh ICQ. Dalam versi terbarunya, ICQ 2002a mencoba menawarkan berbagai kemudahan kepada Anda. Anda dapat *ngobrol* baik menggunakan tulisan maupun suara, terutama dengan menginstal beberapa fitur tambahan secara gratis.

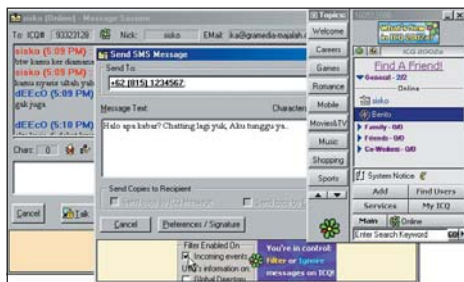
ICQ juga menyediakan "whitepages" dan fitur "Find Users" yang memudahkan Anda mencari dan menemukan teman *ngobrol* sesama pengguna ICQ.

Tidak berbeda dengan Yahoo, ICQ juga menyediakan berbagai informasi terhangat via *messenger* yang terbagi dalam beberapa topik *channel*. Selain itu, Anda juga bisa bertukar dan berbagi *file* dengan pengguna ICQ lainnya.

ICQ juga memiliki fitur yang memudahkan Anda untuk berkirim *e-mail*, kartu ucapan, maupun bermain *game* dengan teman *ngobrol* Anda.

Satu yang mungkin tidak dimiliki oleh *messenger* lainnya, yaitu fitur ICQ yang memungkinkan Anda untuk berkirim SMS. Dengan menggunakan fitur ini, Anda dapat mengirim SMS ke ponsel teman Anda secara gratis. Bukan hanya itu, teman Anda pun dapat langsung me-*reply* SMS Anda tersebut, yang bakal Anda terima melalui *messenger* Anda.

Kabar baiknya lagi, fitur ini dapat bekerja baik pada jaringan operator Telkomsel, Satelindo, maupun Excelcom.

Dengan begitu, Anda bisa mengirim SMS ke teman Anda untuk mengajaknya *chatting* melalui ICQ. *Software* ini dapat Anda *download* dari situs **www.icq.com/download**.

▲ **GRATIS. Tidak hanya ngobrol, kirim SMS pun bisa Anda lakukan dengan aplikasi ini.**

Generasi XP

MSN Messenger, salah satu aplikasi yang juga disertakan dalam Windows XP, sebenarnya bisa juga lho berjalan di Windows versi sebelumnya. Microsoft juga menyediakan versi lain untuk sistem operasi Macintosh, Pocket PC, dan Microsoft TV.

Sebagai sebuah *messenger*, penggunanya tidak bisa dibilang sedikit. Dilihat dari fitur yang ditawarkan, MSN Messenger menawarkan fitur yang sama dan rata-rata ditawarkan oleh *messenger* lain.

Anda bisa menggunakannya baik untuk *ngobrol* dalam bentuk teks, suara, maupun *video conference*. Di samping itu, Anda juga bisa bertukar *file* atau foto, kirim *e-mail*, dan bergabung dengan ruang *chat* MSN.

Berbagai informasi terbaru juga bisa Anda dapatkan, mulai dari informasi cuaca, hiburan, dan ekonomi. Anda tinggal mengeklik menu *tab* yang ada di sebelah kiri.

Anda yang sudah memiliki *e-mail account* Hotmail, MSN, atau Passport, dapat langsung melakukan *sign in* dengan *account* Anda tersebut. MSN Messenger dapat Anda *download* gratis melalui alamat **messenger.msn.com/download/download.asp**.

▲ **FITUR STANDAR. Messenger dengan tampilan mirip Windows XP ini, mempunyai fitur yang tidak jauh berbeda dengan aplikasi lainnya yang sejenis.**

▲ **TAK REPOT. Tidak perlu lagi menginstal banyak messenger. Cukup dengan satu aplikasi, Anda bisa ngobrol lintas-messenger.**

Satu untuk Semua

Messenger 5 in 1 yang satu ini cukup popular di internet. Di situs **www.download.com**, *messenger* bernama Trillian versi 0.725 ini sudah di-*download* sebanyak 3.349.192 – sampai tulisan ini dibuat sekitar dua pekan silam.

Dengan menggunakan *messenger* ini, Anda bisa terhubung dengan MSN Messenger, IRC, AIM, ICQ dan Yahoo Messenger. Semua *messenger* tersebut dapat terhubung dalam waktu yang bersamaan.

Dengan demikian, dalam waktu yang relatif bersamaan dan cukup dengan satu aplikasi, Anda bisa *ngobrol* dengan seorang teman yang menggunakan MSN, seorang lainnya dengan ICQ, sambil menunggu teman *chatting* Anda *online* di Yahoo Messenger, sekaligus menjadi OP di *channel* IRC.

Karena Trillian merupakan gabungan dari beberapa *messenger*, tentu saja fitur-fiturnya juga mengikuti *messenger* induknya. Beberapa kelebihan lain dari *messenger* ini adalah *skin* Trillian yang bisa digonta-ganti, seperti WinAmp. Dan lagi, Emoticon yang dimiliki oleh *messenger* ini cukup banyak dan variatif.

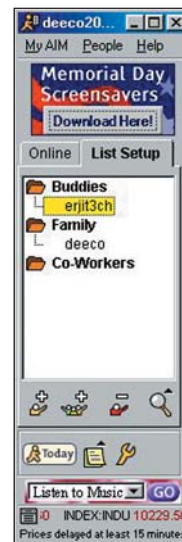
Messenger yang sangat layak Anda coba ini bisa Anda *download* di situs **www.ceruleanstudios.com.**

Popular di AS

AIM, atau lebih dikenal dengan America Online Instant Messenger, memang terbilang kurang popular di Indonesia. Namun di Amerika sana, *messenger* ini menjadi salah satu *messenger* popular dan menjadi rujukan.

Untuk dapat mengoperasikan aplikasi ini, Anda tidak perlu berlangganan AOL. Siapa saja bisa menggunakannya.

Soal fitur yang ditawarkan, tidak jauh berbeda dengan *messenger* lainnya. Anda bisa *ngobrol* melalui teks, suara, maupun *video conference*. Anda juga bisa bertukar *file* dan bermain *game*, serta mendapatkan berita terbaru dalam bentuk *ticker*.

AIM versi terbaru bisa Anda *download* gratis dari situs **www.aim.com/index.adp**. DERRY

▲ **TAK POPULAR. Walaupun di negara asalnya messenger ini cukup banyak digunakan, tapi di sini kurang diminati.**

Pilihan = Kepribadian?

Ingin tahu bagaimana sebenarnya kepribadian Anda? Tes saja secara online.

Termasuk tipe orang yang bagaimana sih Anda? Menarikkah? Pekerjaan apa yang cocok buat Anda?

Pertanyaan-pertanyaan itu memang tak gampang dijawab. Porsinya psikolog untuk menjawab, dan tentunya itu bisa diketahui setelah Anda menjalani serangkaian tes.

Namun karena sulitnya Anda menyisihkan waktu untuk mengunjungi seorang psikolog, dan tentu perlu biaya pula, Anda bisa mencoba alternatif yang mudah dan cepat untuk mengetahui kepribadian Anda. Coba saja beragam tes psikologi yang tersedia di jalur internet.

Gratis? Tesnya gratis. Yang tidak gratis tentu akses Anda ke jagat maya, karena mesti membayar pulsa telepon nantinya.

Pilihan Anda, Pribadi Anda

Percayakah Anda bahwa warna yang Anda pilih bisa menjelaskan bagaimana kepribadian dan kondisi kejiwaan Anda? Penasaran? Coba Anda klik **www.colorgenics.com**.

Pada tes kepribadian di situs ini, mula-mula kepada Anda akan ditampilkan delapan pilihan kotak warna. Delapan warna tersebut mesti Anda klik satu persatu, mulai dari warna yang paling Anda suka dan seterusnya, sampai semua kotak warna tidak ada lagi di layar.

Setelah tahap tersebut selesai, akan ada jendela baru yang menampilkan informasi mengenai kepribadian Anda berdasarkan pilihan warna tadi. Paparan analisis kepribadian ini cukup lengkap, dari kondisi kejiwaan sampai respon pribadi terhadap suatu lingkungan.

Anda tak perlu heran dengan paparan tersebut. Pasalnya, di balik situs itu ada sejumlah psikolog dan periset sebuah klinik, yang biasa meneliti dan menyembuhkan kejiwaan seseorang dengan terapi psikologi.

Satu situs lagi untuk mengenal kepribadian Anda adalah **www.emode.com**. Beragam tes psikologi tersedia di sini. Dari soal hubungan, personalitas, karir, kesehatan, identitas sampai model-model psiko-pop. Anda juga bisa menguji kecerdasan Anda lewat tes IQ yang disediakan di sini. Situs ini memang menyediakan tes psikologi yang lumayan lengkap, baik jenis atau tema tesnya.

Tes yang disodorkan kepada Anda umumnya terdiri atas beragam pertanyaan. Pertanyaan tersebut bersifat pilihan yang terdiri atas tiga atau empat opsi yang mesti Anda pilih, mana yang paling sesuai.

Setelah Anda selesai pilih semua, perhitungan akan dilakukan si emode yang kemudian menampilkan hasilnya pada halaman web selanjutnya. Rasa sayang Anda, pekerjaan atau karir yang cocok untuk Anda, apakah Anda sudah siap menjadi orangtua, bisa Anda selidiki di sini.

Model-model psiko-pop untuk remaja juga ada di sini. Satu lagi yang disediakan adalah horoskop atau ramalan bintang mingguan.

Banyak Link

Mau yang lebih lengkap lagi? Coba klik **www.davideck.com**. Situs ini menyediakan banyak *link* ke situs-situs tes psikologi *online* yang ada di jagat maya. Situs-situs tersebut dibagi dalam kategori-kategori tes personalitas, tes IQ atau kecerdasan, tes cinta, tes kesehatan, tes karir, dan beragam tes di luar tema-tema tadi.

Meskipun berisi *link* ke berbagai situs, Anda tidak harus membuka situs dimaksud karena davideck.com menyediakan jendela langsung ke tes-tes psikologi tersebut. Jadi, tidak sulit; Anda sudah menguji kepribadian Anda langsung pada situs ini.

Kalau ingin yang lokalan, Anda bisa ke **www.sobatkental.com/kuis/index.shtml**. Meski tidak banyak, Anda patut mencobanya. Tes di sini juga tidak interaktif, sehingga Anda tidak langsung bisa mendapatkan jawaban. Anda mesti menghitungnya sendiri terlebih dahulu, lalu mencocokkan hasilnya dengan tingkat penilaian yang telah diberikan. Mirip-mirip yang ada di majalah-majalah remaja.

Sekarang Anda bisa mencoba mengenali kepribadian Anda sendiri. Anda tinggal klak-klik, dan segera mendapatkan jawabannya. YUL

ILUSTRASI: IRVAN

PATUT DICOBA

- www.eblots.com
- www.psychtests.com
- www.queendom.com
- www.2h.com
- www.outofservice.com/bigfive
- www.themommies.com/LipstickTest.html
- www.geocities.com/SoHo/3214/fillin4.htm
- www.ivillage.com/ivillage/quiz
- www1.wiwo.nl/innerself/infotest.htm
- www.gaincontrol.com/personality.htm
- geocities.com/ddimitra
- od-online.com/app/profiler-intro.asp
- potter.setareh.nu/dan/personalitytest.html

net chart

5 SITUS TERBAIK

www.videogames indonesia.com
Situs wajib bagi Anda pecinta *video game*. Beragam berita terbaru berbahasa Indonesia seputar *video game* bisa Anda temukan di situs ini

www.seger-seger.com
Anda yang haus akan berita-berita seputar perkembangan terbaru teknologi dan komputer, bisa mampir ke situs ini.

www.interaktif-online.com
Situs lembaga pendidikan komputer anak ini, dapat dijadikan referensi bagi Anda yang tinggal di kota Malang.

www.frenchparfumsnet.com
Situs ini menjual aneka parfum secara *online*. Anda bisa langsung memesan parfum kesukaan Anda.

www.pinisi.com
Produk-produk kerajinan berupa miniatur kapal yang ditawarkan di sini, cukup layak untuk Anda koleksi.

KLIK, SIAP PIKNIK!

Liburan tahun ajaran baru nanti, Anda tak perlu repot lagi. Mau ke mana saja, tinggal klik. Mulai tiket pesawat, reservasi hotel, sampai pemesanan paket-paket wisata, baik dalam maupun luar negeri, bisa Anda lakukan secara *online*.

www.paketrupiah.com
situs ini menawarkan berbagai paket wisata, jasa pemesanan tiket pesawat dan reservasi hotel dalam rupiah.

www.travoo.com
Paket wisata ke Pulau Seribu sampai ke Singapura tesedia di sini. Situs ini cukup banyak memberikan pilihan paket dengan harga promosi.

www.vaya-tour.com
Beberapa tiket pesawat, baik untuk tujuan dalam maupun luar negeri, dan reservasi hotel ditawarkan di sini. Lagi-lagi dengan harga promosi.

www.indotravel.com
Situs yang satu ini menyodorkan beragam paket wisata domestik. Sama seperti yang lain, Anda juga bisa memesan tiket pesawat dan kamar hotel secara *online*.

SITUS PILIHAN EDISI INI

www.i2community.com
Di situs ini Anda bisa kirim SMS, *download* logo dan *ringtone*. Gratis! Anda hanya perlu mendaftarkan diri menjadi *member*. Anda juga bisa menyumbang logo/ *ringtone* Anda ke situs ini.

GAMES

911 Paramedic

Game untuk belajar menjadi seorang paramedis yang terampil dan andal.

Dalam *game* buatan Legacy Interactive yang masuk kategori simulasi ini, Anda akan diajarkan tentang seluk-beluk menjadi seorang anggota tim paramedis. Legacy telah membuat serial *game* sejenis, seperti *Emergency Room* (*Emergency Room 1* dan *2*, *Emergency Room Disaster Strikes*, *Emergency Room Life or Death*, *Code Blue*, *Code Red*, *Emergency Room 3*). Persis seperti film serial TV, *E.R.* dan *Chicago Hope* yang berkisah tentang kehidupan orang-orang yang bertugas di unit gawat darurat.

911 Paramedic ini juga memiliki tema yang sama. Namun di sini tugas Anda adalah sebagai seorang paramedis, yang harus mengambil tindakan cepat ketika menghadapi keadaan gawat.

Ada 35 kasus yang disediakan untuk diselesaikan. Misalnya saja, ada seorang pengendara sepeda motor yang terjatuh dan mengalami pendarahan di kepala. Dalam keadaan darurat tersebut, tugas Anda adalah memeriksa korban, menentukan peralatan medis, dan memberikan pertolongan pertama. Hal ini dilakukan sebelum membawanya ke rumah sakit.

Permainan *911 Paramedic* sendiri dimulai dengan mengambil lokasi di jalan, ketika Anda bersama tim paramedis diberitahukan adanya kecelakaan yang membutuhkan pertolongan segera. Pada saat Anda sampai di tempat kejadian, maka Anda pun langsung harus bertindak dengan hitungan waktu yang tersedia.

Saat melakukan pertolongan darurat itulah kemampuan dan kecepatan Anda diuji dan dinilai. Hidup mati korban tergantung pada tangan Anda. Bisa jadi kesalahan yang Anda lakukan ketika memberikan pertolongan akan menyebabkan jiwa korban melayang.

Game ini memang singkat bila dirunut dari jalan ceritanya, karena Anda langsung dihadapkan pada situasi darurat. Setiap pasien yang Anda tangani membutuhkan cara penanganan tersendiri, tergantung latar belakang diri si pasien sendiri. Mungkin saja si pasien mempunyai penyakit tertentu yang tidak boleh ditolong dengan memberikan obat penenang.

Bagusnya, lebih dari 40 peralatan medis yang ditampilkan memang realistis, baik bentuk dan namanya seperti yang dipakai di dunia kedokteran. Dan informasi status pasien ditampilkan dalam bentuk PDA (Personal Digital Assistant).

Memang, Anda tidak harus menggunakan semua peralatan yang disediakan dan menjalankan semua prosedur dengan lengkap. Tugas terpenting Anda adalah menyelamatkan nyawa korban, agar bisa dibawa secepatnya ke rumah sakit.

Game yang terdiri atas dua CD ini menyediakan jeda antara satu episode dengan episode berikutnya. Nah, selama masa jeda ini Anda bisa melihat klip video yang berisi rekaman Anda ketika menangani pasien, dan juga berisi komentar dokter mengenai hasil kerja Anda.

Selepas satu episode, poin yang Anda peroleh akan dinilai. Jika tidak mencukupi standar nilai paramedis, maka Anda akan dipecat.

Ada tiga mode *game* yang bisa dipilih, mulai yang termudah (EMT Basic) sampai yang tersulit (EMT Paramedic).

Setiap satu episode ada klip video singkat sebagai pembuka. Setelah itu, *game* akan berjalan statis dan fokus pada pasien yang ada di hadapan Anda. Saat statis inilah yang membuat *game* ini terasa membosankan.

911 Paramedic cukup bagus buat pengetahuan Anda, terutama ketika Anda menemui situasi darurat seperti di dalam *game* ini. @DIT

▲ **DARURAT. Anda harus menolong pasien dengan cepat memakai peralatan medis.**

Patient Information
APPLIED TREATMENTS:
Pulse Ox Meter - Left Hand
Pulse ox: 94%
This low pulse ox means she's not breathing well. Whatever's causing the problem needs to be fixed, and she needs oxygen administered by a mask or by a mechanical delivery
Info | Action

◀ **INFO. Kondisi pasien ditampilkan dalam layar PDA.**

Detil

911 PARAMEDIC

Harga: US$ 19,95 (sekitar Rp 178.000)
Usia: 15 +
Web: www.legacysoft.com
Persyaratan minimum:
Pentium 266 MHz, RAM 32 Mb, 16X CD-ROM, kartu VGA 2 Mb 16 bit, soundcard, Windows 95/98/2000
Nilai: ★★★

Pinjaman Pentium 4 yang Bermaslahat

Consumer Digital Workshop 2002

Banyak manfaat diraih dari komputer pinjaman Intel itu, mulai dari sekadar bermain game sampai menumbuhkan ide berbisnis.

Sekitar dua bulan lalu, sebuah hajatan meriah untuk keluarga digelar oleh Intel dan majalah komputeraktif. Tentu kemeriahaan suasananya sudah Anda lihat di majalah ini edisi 26 (24 April 2002), atau Anda malah menyaksikan sendiri acara bertajuk Consumer Digital Workshop (CDW) 2002 itu, yang berlangsung di Supermal Karawaci, Tangerang, 7 April silam.

Acara yang berisi lomba dan *talkshow ini* tidak berakhir begitu saja. Ia masih menyisakan satu program yang tidak kalah mengesankan.

Lima keluarga dari wilayah Jabotabek yang terpilih untuk mengikuti CDW 2002, selain memperoleh hadiah atas pastisipasi mereka dalam lomba, juga mendapatkan kesempatan untuk mencicipi perangkat bermanfaat. Ya, pihak Intel meminjamkan komputer berprosesor Pentium 4/2.0 GHz kepada masing-masing keluarga, selama sebulan.

Berbagai pengalaman menarik sekaligus berharga mereka petik. Meski cuma berstatus pinjaman, kelima keluarga itu telah memanfaatkannya, entah untuk urusan yang remeh-temeh atau untuk mengerjakan hal-hal yang serius.

Barangkali memang terlampau sebentar waktu peminjaman satu bulan itu. Sampai-sampai ada keluarga yang *nyeletuk*, "Pinjamannya bisa diperpanjang *nggak*?" Yang kiranya cukup berkesan, salah satu keluarga malah akhirnya memutuskan membeli seperangkat PC bertenaga Pentium 4. Hebatnya lagi, komputer tersebut mereka gunakan untuk membuka usaha baru. Wow!

▼**LEBIH CEPAT. Aksi main *game* pun terasa lebih seru dan lebih cepat.**

FOTO: RANO KUSUMA

Menyenangkan & Bermanfaat

Banyak cerita yang mereka utarakan, ketika komputeraktif mencoba mencari tahu pengalaman mereka selama sebulan. Keluarga Frans Budiarto, misalnya, di rumahnya sudah memiliki empat buah PC *desktop* dan dua *laptop*. Namun belum ada yang berprosesor Pentium 4. Karenanya, pinjaman kali ini benar-benar dimanfaatkan oleh istri beserta dua putra-putri mereka.

Istrinya, Sri Mulyati, sering menggunakan komputer pinjaman tersebut untuk membuat proposal proyek. "Segalanya jadi lebih cepat," ujarnya tentang kesan selama memakai PC pinjaman.

Sri merasa kecepatannya dua kali lipat dari komputer miliknya. "Saya kurang tahu, apa karena Pentium 4 atau sistemnya, atau *gimana*. Pokoknya lebih cepat *aja*. Saya pakai buat bikin proposal proyek, presentasi. Jadinya proposal saya yang paling menarik," ungkapnya.

"Kalau Bapak (Frans) jarang pakai, karena sudah ada kerjaan sendiri. Saya dan anak-anak yang paling sering pakai. Anak-anak (Christoper dan Regina) biasanya main *game*," lanjut Sri.

Kendati jarang menggunakan, sebagai seorang yang terlibat di bidang IT, Frans dapat menilai bahwa komputer baru itu memang lebih cepat, dan tidak pernah *crash*. "Sistemnya juga *reliable*, cukup stabil," katanya.

Frans sekeluarga memang kelihatan menikmati komputer pinjaman tersebut. Sampai-sampai Sri ingin mengusulkan pada Intel untuk memperpanjang masa pinjaman.

Kalau memang tertarik, kenapa komputernya tidak dibeli saja sekalian? "Gini ya... kita sih sudah jatuh cinta. Kita senang, tapi butuh banget sih nggak. Apalagi di rumah juga sudah ada banyak komputer," kata Sri. Namun Frans tidak menutup kemungkinan untuk hal ini. Mereka akan membeli, bila harganya terjangkau.

Tentang anak-anaknya, Sri bercerita bahwa mereka sering menggunakan komputer pinjaman. Christoper yang saat ini telah bisa menginstal *software* sendiri, menguinstal *game Spiderman* dan *Star Wars* pada komputer tersebut.

Sri lantas mengingatkan bahwa PC itu hanyalah barang pinjaman, yang suatu saat harus dikembalikan. "Jadi, saya suruh dia (Christoper) juga instal di komputer yang lama," ujarnya lagi.

Di keluarga Akur Sudianto, komputer Pentium 4 itu sering mereka gunakan untuk menjalankan program multimedia. Lebih sering lagi setelah mereka mendapat pinjaman kamera digital Intel Play untuk membuat klip video.

"Anak saya yang perempuan, Kenya, suka mengambil gambar dari televisi. Dia kan penggemar Valentino Rossi, ia mengambil gambar dari televisi lalu dipindahkan ke komputer", papar Akur, "Kadang kamera itu juga dibawa ke sekolah. Dia rekam di sekolah waktu istirahat bersama teman-temannya. Teman-temannya kemudian datang ke sini."

Istrinya pun suka membawa kamera tersebut ke kantornya, dan menggunakannya untuk memfilmkan rekan-rekan kerjanya. "Kalau si Seno (putranya), suka mengambil film saat bermain bola dengan teman-temannya," lanjut guru bimbingan di SMU 84 ini.

Selain membuat klip video, keluarga Akur pun senang menggunakan *software* musik E-jay. "Kadang istri saya bersama anak-anak juga suka menggunakan *software* E-Jay, untuk mengedit musik dengan komputer ini. Mereka bertiga memang penggemar musik," tutur Akur.

Lain ceritanya dengan keluarga Imam Fathur. Baik Imam maupun istrinya, Rita, hampir tidak pernah menggunakan komputer pinjaman yang diberikan. "*Software*-nya sangat sedikit, jadi yang pakai hanya anak-anak. Itu pun untuk main *game*," aku Rita.

Sebenarnya selain untuk main *game*, salah satu anak Imam, Firda, juga menggunakan *software* Intel Play untuk membuat klip video. "Lalu saya pamerin ke teman-teman," ujar Firda.

Bagi keluarga Benny Siregar, komputer yang dipinjamkan itu memang terasa lebih bertenaga. "Kalau untuk *surfing* di internet terasa perbedaannya. Apabila membuka halaman demi halaman situs dengan komputer Pentium 4 ini, terasa lebih cepat apabila dibandingkan dengan komputer pentium 233 MMX milik saya," terang Benny.

Pengalaman keluarga Rico Gosal lain lagi. Mereka sudah memiliki komputer berprosesor Pentium 4. "Bagi saya, komputer dengan prosesor Intel Pentium 4 bukan barang baru. Komputer saya di rumah pun sudah menggunakan prosesor Intel Pentium 4," aku Rico sembari menambahkan, "Cuma saja, kecepatannya masih 1,6 GHz, sedangkan yang dipinjamkan kecepatannya 2,0 GHz."

Menurutnya, komputer Pentium 4/2,0 GHz ini selain kecepatan prosesornya lebih tinggi dari miliknya, juga menggunakan memori yang lebih besar.

"Untuk akses internet tidak begitu terasa, karena memang aksesnya paling cepat 44Kbps. Mungkin kalau menggunakan kabelvision baru terasa perbedaannya," jelas Rico lagi.

Peluang Bisnis

Yang barangkali bisa dibilang istimewa adalah pengalaman Akur. Setelah mendapat pinjaman PC dari Intel dan memperoleh hadiah printer dari lomba saat CDW 2002, ia malah terinspirasi untuk berbisnis dengan perangkat tersebut.

Acara yang bersifat *fun* sekaligus edukatif itu ternyata benar-benar bermanfaat. Kreativitas dan keterampilan yang diperoleh lewat lomba, pada akhirnya menumbuhkan gagasan yang tidak main-main. Seperti yang terjadi pada keluarga Akur.

Ya, Akur akhirnya membeli komputer berprosesor Pentium 4 untuk usaha yang akan dijalankannya. Ia berencana membuat studio foto di Mal Daan Mogot. Rencananya akan dibuka mulai 15 Juni 2002.

"Saya mulai berpikir membuat usaha ini ketika mendapat pinjaman komputer Pentium 4 ini, lalu printer yang saya dapat bisa jalan, sehingga saya bisa mencetak foto yang ada. Lalu, hasilnya bagus. Jadi, kenapa tidak dimanfaatkan untuk buka usaha," jelasnya.

Akur kemudian bercerita tentang rencana studio foto digitalnya itu. Nantinya, kata dia, studionya tidak hanya melayani foto, tapi juga pembuatan film. "Saya mempelajari pembuatan film ini, karena pembuatan film ini akan saya masukkan sebagai bagian dari *digital studio* yang akan saya dirikan," ujar Akur.

"Untuk sementara, saya belajar membuat film dengan Intel Play. Nantinya tentu akan menggunakan alat yang lebih canggih," lanjut bapak dua anak ini. Semoga sukses, Pak Akur! FENNY, IYAN

FOTO:RANO KUSUMA

▲ **GEMBIRA. Bagi Benny, mengabadikan aktivitas keluarga menjadi hal yang menyenangkan.**

▼ **USAHA BARU. PC Pentium 4 dan printer inilah yang memberi ide pada Akur untuk membuat studio foto digital.**

FOTO:RANO KUSUMA

Aksara pun Bicara

Mainkan teks Anda sehingga menjadi unsur gambar yang berbicara.

Jika Anda pernah menggunakan Photoshop versi 4.0 atau 5.5, Anda bisa merasakan keterbatasannya dalam hal permainan teks. Dalam penggunaan versi lama itu, para pengguna harus memainkan teks dengan memanfaatkan *software* lain, Macromedia Freehand dan Corel.

Kini dengan versi terbarunya, Adobe Photoshop 6.0 menambahkan fasilitas yang berfungsi untuk memainkan teks tanpa harus menggunakan *software* lain. Misalkan Anda menginginkan tulisan Anda melengkung atau meliuk, maka Anda cukup memanfaatkan salah satu menu terbaru, yaitu Text Warp. Sekarang Anda tinggal memadukan latihan dari edisi lalu dengan teknik memainkan teks ini. Agar memudahkan Anda dalam berlatih, *download*-lah contoh gambar di **komputeraktif.com**. ARIYO

KOPI TJAP LOEWAK
terkenal sedjak chalajak kenal kopi
terbikin oleh: m.v. ndorokulo kartosuro

1a: Layer | Select | Filter | View | Window — New, Duplicate Layer..., Delete Layer, Layer Properties

1b: Image | Layer | Select | Filter — Mode, Adjust, Duplicate..., Apply Image..., Calculations..., Image Size..., Canvas Size..., Rotate Canvas, Crop

1c: Duplicate Layer — Duplicate: Background; As: Background copy; Destination; Document: 8157.JPG; Name:; OK; Cancel

1d: Canvas Size — Current Size: 2.1M; Width: 17.78 cm; Height: 11.8 cm; New Size: 2.1M; Width: 17.78 cm; Height: 11.8 cm; Anchor:; OK; Cancel

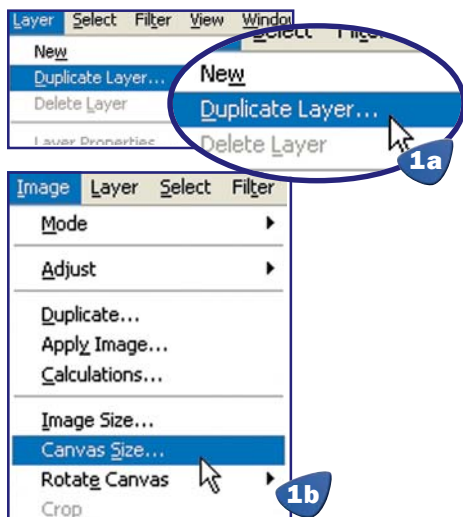
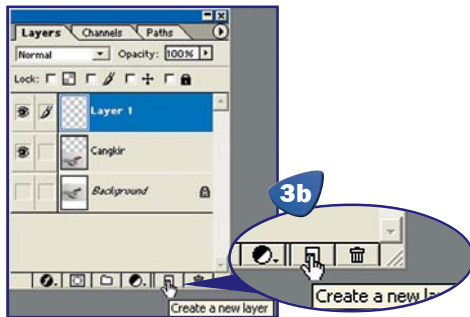
LANGKAH 1

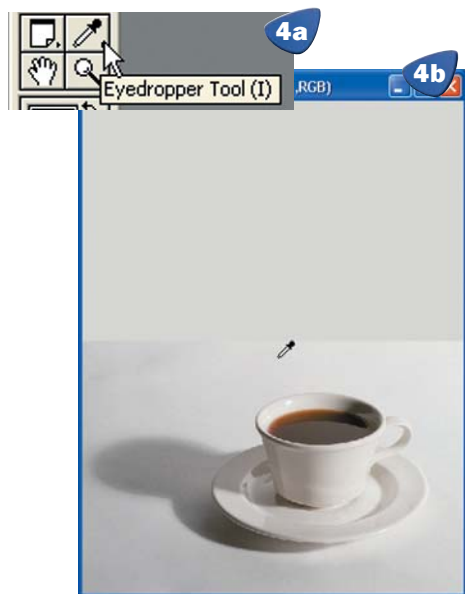
Buka *file* yang baru Anda *download*, *copy*-lah gambar tersebut dengan meng-*copy* *layer* Background `[Layer] [Duplicate Layer][OK]`. **Perbesarlah ukuran kanvas Anda sehingga ruang kerja Anda lebih besar, dengan** `[Image] [Canvas Size] [OK]`.

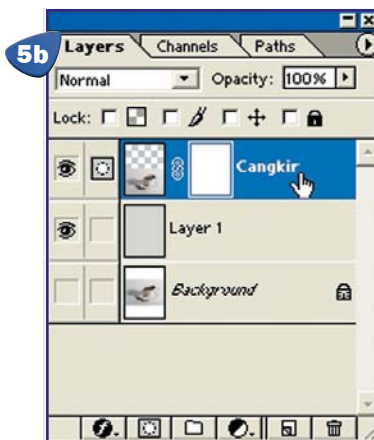
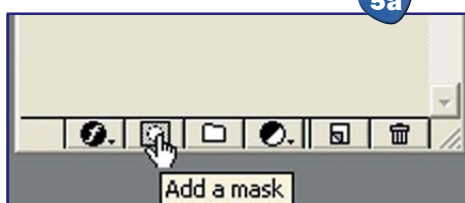
LANGKAH 2

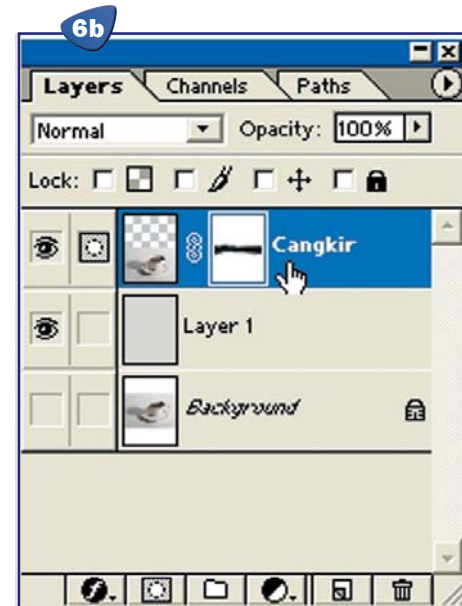
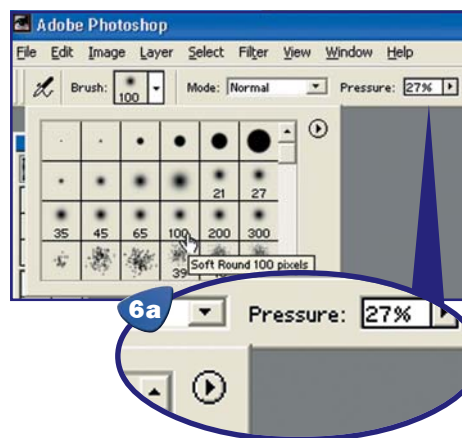
Geser gambar pada *layer* Background Copy Anda dengan menggunakan `[Move Tool]`. **Hilangkan *icon* mata pada *layer* Background dengan mengekliknya, sehingga *layer* Background Anda tak akan tampil.**

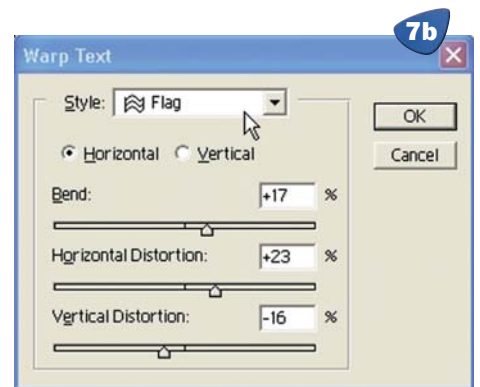
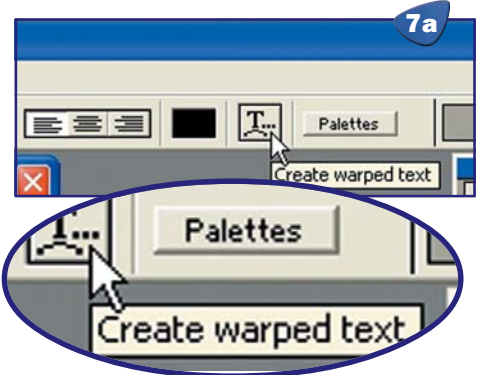
LANGKAH 3

Gantilah nama *layer* Background Copy Anda dengan menekan tombol kibor Alt sambil mengeklik dua kali *layer* tersebut. Isilah nama pada *pop menu* yang tampil, dan klik `[OK]`. **Tambahkanlah sebuah *layer* baru dengan** `[Layer] [New] [Layer]` **atau Anda bisa mengeklik *icon*** `[Create a New Layer]` **pada jendela Layer.**

LANGKAH 4

Pindahkan *layer* baru Anda menjadi Background, dan berilah warna yang sama dengan warna *background* pada gambar yang Anda *download*. Gunakan Eyedrop Tool untuk mengambil contoh warnanya. Isikanlah pada *layer* baru Anda.

LANGKAH 5

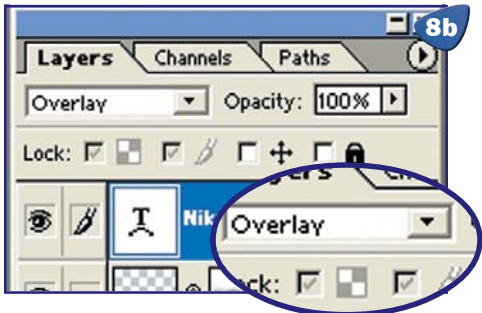
Memang warna yang ada tampak tidak rata, tapi ini bukan masalah. Jika Anda menggunakan fasilitas Layer Mask, aktifkanlah *layer* Anda yang berisi gambar, lalu klik *icon* `[Add Layer Mask]` pada jendela Layer Anda.

LANGKAH 6

Sekarang satukanlah warna tersebut dengan `[Brush Tool]`. Pilihlah *brush* (kuas) yang memakai *feather*, untuk `[Pressure]` gunakan 27. Biar sambungannya tak tampak gunakan ukuran *brush* yang besar (60 -150).

LANGKAH 7

Setelah tersambung dengan rapi, mulailah menulis kata-kata yang ingin Anda tampilkan, yang berwarna putih. Nah, lihat pada jendela utama, klik *icon* Text Warp. Pilih `[Flag]` untuk Style, lalu masukkan 17 untuk `[Bend]`, 23 untuk `[Horizontal Distortion]` dan –16 untuk `[Vertical Distortion]`, lalu klik `[OK]`.

LANGKAH 8

Sekarang putarlah teks yang sudah Anda buat, posisikan sebagai asap yang keluar dari cangkir tersebut. Caranya? Ubah [Mode Layer] teks menjadi [Overlay]. Lalu *copy*- lah *layer* tersebut, dan posisikanlah sebagai bayangan seperti bayangan pada gambar cangkir.

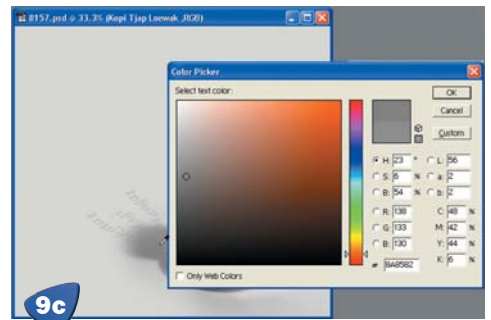
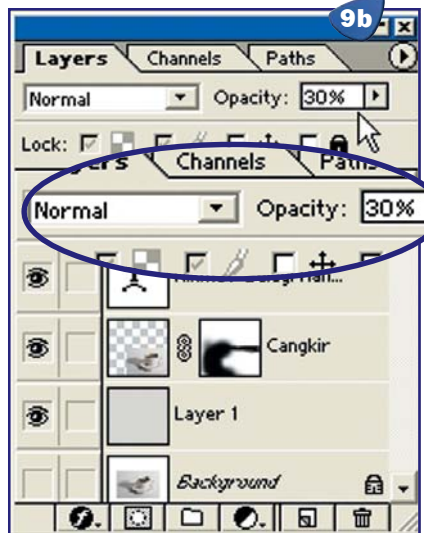
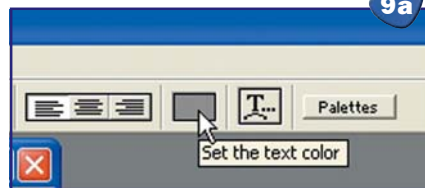
8a

8b

LANGKAH 9

Warnailah teks yang menjadi bayangan sesuai dengan warna bayangan pada gambar cangkir. Klik [Text Tool], lalu pergilah ke jendela utama dan klik dua kali pada kotak warna, pilihlah warna seperti bayangan (seperti pada gambar), klik [OK]. Lalu klik [Layer Mode] [Normal] dan kurangilah [Opacity] menjadi 30%.

9a

9b

9c

LANGKAH 10

Agar lebih menarik, tambahkanlah beberapa tulisan dan mainkan tulisan-tulisan Anda dengan menggunakan fasilitas [Text Warp].

10

GRAFITI

Kirimkan masalah atau karya Anda ke: imaging@gramedia-majalah.com

T: Saya sedang belajar *digital imaging*. Inilah salah satu contoh karya saya. Memang sih, masih terlihat terlalu sederhana, kurang sentuhan. Langkah apa yang harus saya lakukan agar terlihat lebih realistis?
Romi R.S.

J: Karya Anda sudah bagus, tapi bila Anda sesuaikan warna *background* dengan obyek dan membuat tepiannya menjadi sedikit *blur*, lalu ditambahi bayangan, maka karya Anda akan tampak lebih realistis.

▲ Romi R.S

▲ Tim Digital Imaging

▲ Erka, Bantul 55781

T&J

Kami siap mengobati kepusingan Anda yang diakibatkan oleh komputer

PENGANTAR REDAKSI

Mari kita pertahankan terus rubrik ini sebagai wadah untuk saling belajar tentang komputer, dan dunia digital pada umumnya.

Kami pun menyediakan milis komputer**akt!f**, *yang bisa Anda manfaatkan untuk bertanya dan menyumbangkan solusi yang berkaitan dengan komputer. Ayo bergabung.*

Salam.

PENJAWAB: TIM komputer**akt!f**

Tak Bisa Main Game

T: Saya baru saja membeli PC MMX 233 MHz, VGA *card* 8 Mb. Saya ingin menginstal dan memainkan *game* di komputer. Namun setelah saya tanyakan ke *game counter* di daerah saya, katanya PC saya *nggak* bisa dipakai *nge-game* karena spesifikasi komputer tidak memadai. Apa yang harus saya lakukan agar saya bisa memainkan *game* di komputer? Apakah harus mengganti VGA *card*, atau memang tak bisa sama sekali?
Ketut Ediawan via *email*

J: *Kebanyakan game yang beredar saat ini merupakan game ber-3D, baik yang berjenis strategi, RPG, atau simulator, sehingga membutuhkan spesifikasi minimum Pentium II 400 MHz, bahkan lebih. Namun, ada pula yang masih bisa dimainkan dengan PC berprosesor MMX. Demikian pula dengan VGA, butuh minimal 32 Mb; dan RAM minimal 64 Mb. Melihat spesifikasi VGA card milik Anda, tentu sangat kurang. Ada baiknya Anda upgrade lebih besar lagi.*

Branded atau Rakitan

T: Aku mempunyai beberapa pertanyaan:

1. Mana sih yang *better*, komputer rakitan atau asli?
2. Untuk keperluan warnet , mana yang lebih bagus?
3. Apa debu bisa pengaruh pada *motherboard*?
4. Kenapa radio suka terganggu bila kita menjalankan komputer di dekatnya?

Evril Darmawan via *e-mail*

J: *1. Keduanya baik. Cuma, komputer branded memiliki nama yang sudah pasti terjamin dan ada garansi langsung dari vendornya. Sedangkan komputer rakitan, asal komponennya memang dipilih yang berkualitas, maka hasilnya pun tak kalah bila dibanding yang branded. Malah, harganya lebih murah.*

2. Untuk keperluan warnet, kami kira Anda cukup memakai komputer rakitan, sehingga investasi Anda tidak tersedot banyak hanya untuk membeli unit komputer.

3. Debu yang masuk ke komputer memang bisa mempengaruhi kinerja CPU, terutama pada kipas prosesor atau kipas adapter. Untuk motherboard, memang tidak begitu terlihat dampaknya.

4. Karena adanya gelombang elektromagnetik yang dipancarkan oleh CPU.

Komputer Hang Terus

T: Saya memiliki komputer yang terhubung ke internet dengan spesifikasi TX Pro II, MMX 233, RAM 32 Mb, HD Seagate 4,3 Gb. Komputer tiba-tiba *hang*, FAT HD rusak, struktur *file* juga kacau. Kemudian saya *low format*/ format ulang dengan *disk manager*, namun tidak ada *bad sector*. Besoknya, komputer kembali *hang*.

1. Apakah ada *hardware* yang sudah tidak normal?
2. Apakah virus bisa tinggal di BIOS? Bila Ya, bagaimana mendeteksi dan memperbaikinya? Sebelumnya saya memakai AntiVirus McAffee 2000.

Y.B. Mardwiyantoro via *e-mail*

J: *Coba Anda instal ulang Windows Anda, dengan cara menghapusnya terlebih dari hard disk, jangan dengan cara menumpuki ulang. Hapus pula folder Program Files. Setelah itu, restart dan masuk ke DOS command prompt C:\. Lalu bukalah file Setup Windows 98. Sebaiknya Anda copy-kan terlebih dahulu satu folder Win98 ke hard disk drive Anda. Setelah instalasi Windows dan hardware driver selesai, maka Anda bisa menjalankan lagi Windows Anda dengan lancar. Cobalah.*

Print-out Tabel Meleset

T: Saya membuat tabel dengan Microsoft Word, lalu memasukkan data ke dalam sel tabel tersebut. Tetapi pada waktu dicetak, data/angkanya tidak tepat berada pada sel data yang telah saya buat. Tolong bantuin dong cara memecahkan masalah ini.
Krisyandi via *e-mail*

J: *Sayang Anda tidak menyebutkan Versi Word Anda, dan printer yang Anda pakai. Kami perkirakan Anda memakai printer dot matrix. Memang, problem yang seringkali terjadi pada printer dot matrix adalah ketika dijalankan untuk mencetak tabel. Di Microsoft Word, bukalah menu* `[Tools]`, *pilih* `[Options]` *sehingga muncul boks dialog. Klik tab* `[General]` *agar tampil ke muka, isikan kotak Recommended options for ke Microsoft Word 6.0/95, lalu cobalah lagi untuk mencetak tabel tersebut.*

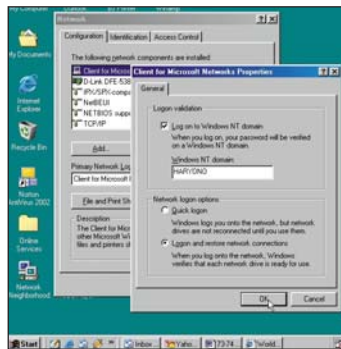
Memperbesar Gambar

T: Saya punya gambar/logo dengan format JPG, namun ukuran/kapasitasnya kecil. Bagaimana agar gambar tersebut dapat diedit tanpa mengurangi kualitas gambar aslinya? Adakah *software* untuk keperluan *editing* ini? Saya sudah memakai program Photoshop Editor, tapi ketika di-*zoom* gambarnya tetap pecah.
Suharyanto, Yogyakarta 55197

J: *Bung Har, sayangnya Anda tidak menyertakan berapa ukuran file gambar tersebut. Kami andaikan gambar Anda berukuran 4x4 cm dengan resolusi 72 dpi. Secara logika memang gambar ini tak akan mulus bila diperbesar hingga perbesaran 200 persen. Kecuali Anda mendapatkan gambar berukuran kecil tapi resolusinya tinggi . Gambar ini akan bisa diperbesar ukurannya, dengan konsekuensi menurunkan resolusinya. Untuk lebih mendalami digital imaging, silakan mengikuti terus rubrik di halaman 70-72. Anda juga bisa berkonsultasi.*

Menyetel Jaringan

T: Saya sedang membuat jaringan kecil dengan sebuah *server*, dengan OS Windows 2000. Permasalahannya adalah para *user* tidak bisa *login* ke *server* tersebut. Jadi, saat ini hanya sekadar *share* biasa. Bagaimana agar ketika *booting* setiap *user* bisa mengenali *server* tersebut, padahal nama setiap *user* sudah kami masukkan?
Eko Haryono via *e-mail*

J: *Klik kanan icon Network Neighborhood di desktop, pilihlah* `[Properties]`*. Terbuka boks dialog Netwoks, kliklah tombol* `[Add]` *lalu tambahkan Client. Pilih Client for Microsoft Networks, lalu klik* `[OK]`*. Klik kanan Client for Microsoft Networks. Tambahkan Adapter, pilih driver-nya dari LAN card yang Anda pakai. Tambahkan pula Protocol, pilih TCP/IP dan setel DNS Configuration, Gateway, dan IP Address. Penyetelan IP Address harus berbeda antara satu PC dengan PC lainnya. Tambah pula Protocol NetBEUI dan NETBIOS support to IPX/SPX-compatible Protocol. Anda bisa pula menambahkan file and printer sharing for Microsoft Networks. Setelah semua komponen terinstal, pilihlah Client for Microsoft Networks dan kliklah tombol* `[Properties]`*. Muncul boks baru, beri tanda centang pada Log on to Windows NT domain, dan isikan kotak Windows NT domain dengan nama server. Nah, nama server ini harus sama di setiap PC yang terhubung dengan komputer server ini. Setelah itu, kliklah tab Identification agar tampil ke depan, dan isikan kotak Computer Name dan Workgroup. Apabila pengaturan jaringan ini selesai, klik* `[OK]` *dan restart komputer Anda.*

▲ **AKSES SERVER. Dengan pengesetan domain yang sama, maka beberapa PC dapat saling terkoneksi.**

Pengirim untuk Antark!ta, yang solusinya termuat, akan mendapatkan cinderamata dari Bhinneka.Com.

Tanya Macam-macam

T: Spesifikasi komputer saya P4 1,6 GHz, 128 DDR SDRAM; pertanyaan saya:
1. Bagaimana agar PC tidak sering *hang*?
2. Apakah guna Menu Hibernate dan Suspend?
3. Apakah beda Messenger dengan *chat*?
4. Apakah setiap kali saya meregister suatu program selalu bayar?
5. Sebaiknya *Defragmenting* itu berapa minggu sekali?
6. Mengapa ketika saya ingin memainkan game VIP, setelah *loading*-nya 3/4 penuh, langsung kembali ke *desktop*?

Christoper Winsky via *e-mail*

J: *1. Agar PC selalu prima, sebaiknya Anda selalu men-defrag hard disk secara kontinyu. Usahakan untuk selalu membersihkan temporary file di folder temp. Lalukan shutdown dengan benar setiap kali akan mematikan komputer. Jangan membuka program aplikasi terlalu banyak, apalagi yang membutuhkan memori besar seperti program animasi, atau pengolah gambar.*

2. Menu Hibernate dan Suspend berfungsi sebagai penghemat power PC. Selama komputer dalam keadaan standby, maka Hibernate akan menyimpan memori aplikasi di dalam hard disk; sedangkan Suspend akan mengabaikannya. Sehingga, ketika dalam keadaan standby, komputer tidak memakan memori.

3. Messenger memiliki fungsi hampir sama seperti chat. Dengan memakai program ini, Anda bisa mengeset nama teman ke dalam list. Sehingga ketika teman Anda online, ia akan langsung terlihat. Sedangkan untuk chat, Anda harus mencari room untuk berkomunikasi dengan teman online Anda.

4. Meregister suatu program biasanya mengharuskan Anda membayar program yang telah Anda pakai dari si pembuatnya. Hal ini berlaku untuk program original yang dijual secara resmi.

5. Tidak ada aturan berapa minggu sekali Anda harus men-defrag hard disk, karena ini berkaitan dengan tempo

pemakaian. Apabila Anda sering menginstal dan membuang program, serta sering melakukan copy-paste dan buang file, sebaiknya jalankan disk defragmenter seminggu sekali. Apabila jarang, maka cukup sebulan sekali.

6. Bisa jadi kapasitas memori PC Anda kurang, atau pada saat yang sama ada program yang juga sedang memerlukan memori. Sebab lainnya karena setelan resolusi monitor tidak sama seperti yang dibutuhkan game tersebut.

CD tak Terbaca

T: Saya punya CD-RW Yamaha 201040, dan saya sering meng-*copy* ke media CD-RW. Akan tetapi, waktu CD-nya dibaca di CD-ROM *drive* kok tidak bisa, apapun merek CD-ROM-nya. Saya memakai *software* B'Clips, Nero Burning 5.5.
Cylla via *e-mail*

J: *Sebelum Anda mengakhiri proses burning, kliklah* `[Properties]`. *Di dalam menu ini terdapat pilihan untuk CD compatibility, yaitu hanya bisa dibaca di CD-RW saja atau bisa kompatibel dibaca di semua tipe CD-ROM. Pilihlah agar CD yang Anda burn bisa dibaca di CD-ROM drive.*

ANTARK!T@

Kirimkanlah solusi (bukan pertanyaan) Anda via e-mail ke antarkita@gramedia-majalah.com atau faksimili (021) 534 7969, atau via pos ke alamat redaksi. Tersedia album CD untuk pemberi solusi yang termuat.

MASALAH DIA #1

T: Saya punya dokumen penting di Excel 97 yang di-*password*, tapi saat ini saya lupa *password*-nya. Bagaimana caranya supaya dokumen saya bisa dibuka kembali?
Semmy via *e-mail*

SOLUSI ANDA #1

J: *Anda bisa menggunakan Advanced Office 97 Password Recovery, bisa di-download dari* **download.cnet.com**. *Program ini menawarkan beberapa teknik untuk menebak password, di antaranya brute force dan dictionary. Brute force akan membuat kombinasi kata dari huruf kecil, huruf besar, angka bahkan karakter lain. Sedangkan teknik dictionary, password akan ditebak menggunakan kata yang terdapat pada dictionary. Cara ini hanya berhasil jika password-nya berupa kata umum. Cobakan kombinasi huruf password yang Anda ingat.*
Paulus Tangke via *e-mail*

MASALAH DIA #2

T: Saya mau menanyakan di mana tempat Temporary Internet Files pada Windows XP Professional. Saya sudah mencarinya di partisi C, ternyata tidak ada. Bagaimana mencarinya?
Nanang Arifin via *e-mail*

SOLUSI ANDA #2

J: *Temporary Internet Files Windows XP Professional terdapat di C:\documents and settings*username*\local settings\temporary internet files, *username* adalah nama yang Anda pakai untuk log in Windows. Karena folder C:\documents and settings ini bersifat tersembunyi (hidden), maka Anda harus memunculkannya dengan membuka Windows Explorer, klik Tools/Folder Options/View dan pilih Shows all files. Klik juga Display the contents of system folders. Cara lain dengan menjalankan Internet Explorer, klik menu Tools, kemudian pilih Internet Options. Pada baris kedua dengan judul Temporary Internet Files, klik menu Settings, akan terlihat direktori tempat file temporer ini berada.*
Saleh Achmad via *e-mail*

TOLONG DONG!

MASALAH KALI INI, SOLUSI AKAN DIMUAT DALAM EDISI 32

#1: Saya mengalami problem dengan *mouse*. Saat *booting* kadang *mouse nggak* berfungsi. Setelah saya *restart*, baru bisa jalan. Demikan pula saat menggunakan program "Add New Hardware" di Control Panel.
Budi via *e-mail*

#2: Ketika saya sudah mengeluarkan disket yang pertama dari *drive* 3,5, dan kemudian memasukkan disket kedua kenapa yang terbaca justru *file* yang ada di disket pertama tadi. Bagaimana mengatasinya?
Lina via *e-mail*

BTKI Indonesia

Dan yang paling ironis adalah semua ini dilakukan mengatas-namakan "rakyat" serta berslogan "perjuangan" dalam melakukan *hacking* dan *cracking* atas situs-situs web berakhiran go.id.

DIAN_N@O adalah seorang sinolog Indonesia yang mengamati perkembangan teknologi informasi, dan saat ini bermukim di Hong Kong.

Anda belum pernah dengar BTKII kan? Aha! Ini dia: *Badan Teknologi Komunikasi Informasi Indonesia*, yang belum ada tapi sudah mendesak untuk diadakan. Kenapa begitu?

Pengelolaan teknologi komunikasi informasi di Indonesia sekarang ini tampaknya tanpa formulasi. Kendalanya bukan lagi pada teknologi, tapi lebih kental aspek non-teknis yang kadang tak berkonteks sama sekali dengan kemajuan teknologi komunikasi informasi.

Inilah salah satu alasan kenapa teknologi komunikasi informasi di Indonesia tidak berkembang pesat. Konektivitas bergerak melalui jaringan seluler seperti GPRS, yang kemudian akan diikuti dengan teknologi 3G serta konektivitas tetap melalui jaringan ISP termasuk tulang punggung IIX (Indonesian Internet Exchange), menghadapi persoalan-persoalan non-teknis yang sangat serius.

Sudah begitu, operator jaringan internet di Indonesia tak memiliki konsep strategis yang jelas agar masyarakat luas menjadi terus bergairah untuk menikmati kekayaan teknologi dan informasi yang tersebar luas. Yang tampak malah penyaringan (*filtering*) teknologi komunikasi informasi ini. Penyaringan, bahkan pembatasan, ini memang hanya bisa dikakukan melalui regulasi yang tak memiliki kaitan sama sekali dengan aspek teknologi itu sendiri. Misalnya GPRS, Internet Telephony, serta teknologi nirkabel 2,4 GHz ke atas.

Dan Anda tahu, regulasi selalu menyangkut dua aspek: birokrasi dan harga. Keduanya selalu menjadi *stumbling block*. Lihat saja pengembangan multimedia-bergerak berteknologi 3G maupun UMTS. Perizinan pengoperasiannya membutuhkan biaya sangat besar, sehingga bisa menjadi bumerang bagi operator yang ingin mengimplemenasikannya.

Kondisi ini diperburuk oleh miskinnya kesadaran dan pemahaman atas fungsi, manfaat, serta peran teknologi komunikasi informasi; baik itu di kalangan masyarakat luas, pelaku, akademisi, operator swasta, operator *incumbent*, maupun birokrasi. Inilah buah dari tiadanya strategi nasional atas pembangunan, pemanfaatan, serta pengembangan teknologi komunikasi informasi yang menyeluruh dan bertahap untuk kurun waktu 5-10 tahun ke depan.

Adakah individu dan institusi di Indonesia yang bisa membeberkan secara jernih, jujur, dan jelas strategi pembangunan teknologi komunikasi informasi Indonesia untuk kurun waktu minimal lima tahun ke depan? Memang sih, semasa Orde Baru ada gagasan Nusantara 21, seperti Singapore One-nya Singapura atau Super Corridor-nya Malaysia.

Sekarang semua pihak bergerak dengan persepsinya sendiri-sendiri. Milis teknokogi komunikasi informasi macam Genetika, Apkomindo, dan sejenisnya, membahas persoalan-persoalan yang tak relevan dan tak memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan, pengembangan, serta pemanfaatan teknologi komunikasi informasi itu sendiri. Lantas isu VoIP dan penggunaan teknologi nirkabel 2,4 GHz menjadi sangat bertele-tele, tak memiliki titik strategis yang jelas di antara para pengguna, pemikir, dan birokrasi, dan menjadi ajang perseteruan "periuk nasi" di antara masing-masing pelaku saja.

Di sisi lain, konsumen lebih mengambil sikap tak peduli karena memang kebutuhannya sendiri (dalam mengakses jaringan internet, misalnya) belum termasuk dalam kategori primer seperti beras, pakaian, perumahan, dan listrik.

Inilah yang menyebabkan sikap pasif konsumen ketika tarif telepon dinaikkan. Ini juga yang menyebabkan orang tak peduli dengan tutup atau bubarnya penyedia jasa akses jaringan internet (ISP). Di sisi lain, ini pula yang mengakibatkan APJII bersikap seperti "preman pasar" untuk mematikan akses IIX (Indonesian Internet Exchange).

APJII, dalam kurun empat tahun terakhir ini, terus saja menyatakan bahwa pengguna jaringan internet di Indonesia sekitar 450 ribuan orang. Sebuah cermin ketidakpastian, karena memang tak ada perencanaan yang matang dan strategi jangka panjang.

Ujung-ujungnya adalah situasi abnormal. Mulai dari KKN sampai iklim persaingan yang tidak sehat, mulai dari *sweeping* yang bertujuan akhir pemerasan sampai penyuapan untuk mempertahankan "periuk nasi". Dan yang paling ironis adalah semua ini dilakukan mengatasnamakan "rakyat" serta berslogan "perjuangan" dalam melakukan *hacking* dan *cracking* atas situs-situs web berakhiran go.id.

Jalan keluar dari kemelut dan situasi ini adalah membentuk semacam Badan Teknologi Komunikasi Informasi Indonesia, sebuah lembaga nirlaba yang minimal mampu bertindak menjadi pengawas dan pengamat independen. Tugas yang segera bisa dilakukan adalah melakukan evaluasi dan *rating* secara bertahap maupun berkesinambungan atas persoalan ISP dan masalah nirkabel 2,4 GHz yang masuk dalam kategori frekuensi IMS yang penggunaanya tidak memerlukan izin.

Kenapa kedua masalah ini yang disoroti? Pertama, sesuai dengan nama ISP yang mengandung kata "*service*", perlu diberlakukan *rating* agar terbangun masyarakat pengguna jaringan internet yang mapan dan bergairah. Tak akan ada lagi lembaga tunggal yang bisa mengatasnamakan kepentingan orang banyak dalam menggunakan teknologi komunikasi informasi, sehingga secara terbuka terbentuk peta pilihan yang luas bagi masyarakat pengguna.

Kedua, teknologi nirkabel sekarang ini menjadi alternatif, mengingat kendala infrastuktur karena kondisi geografis Indonesia serta lambatnya opertor telekomunikasi *incumbent* untuk meneratakan infrastrukturnya. Artinya perlu penataan yang sesuai dan memadai dalam penggunaan teknologi nirkabel ini, sehingga pemanfaatannya tidak didasarkan pada "siapa kuat dia dapat", karena memang bentangan frekuensi ini ada batasannya.

BTKI Indonesia ini berasaskan "dari kita, oleh kita, dan untuk kita". Setuju?

Edisi Baru Edisi Lama

Tak perlu menyesal karena Anda tak kebagian edisi terbaru. Jangan sampai menggerutu lantaran koleksi Anda tak komplet akibat beberapa edisi terlewat.

Kami berterima kasih bahwa Anda terkesan oleh majalah ini. Begitu banyak *e-mail* dan surat yang menanyakan cara berlangganan dan mendapatkan edisi terdahulu. Untuk itu kami juga berterima kasih, karena semuanya menyiratkan satu hal: kebutuhan Anda terhadap seluruh edisi majalah ini sampai kelak...

Keinginan itu hanya dapat terpenuhi apabila Anda berlangganan komputer**akt!f** mulai sekarang. Begitu mudah dan menyenangkan. Bahkan cukup menelepon pun bisa. Seterusnya, Anda tinggal menunggu edisi demi edisi, tanpa harus berburu dari kios ke kios.

Bagaimana dengan edisi terdahulu? Kami pun akan melayani Anda. Dengan cara yang sama: cukup menelepon pun bisa. Dengan begitu Anda tak akan kehilangan panduan berharga yang bermanfaat bagi seluruh anggota keluarga.

Bila semuanya telah Anda dapatkan, maka tak ada lagi edisi yang terlewat, dan tak ada lagi bolong dalam jejeran rapi koleksi Anda.

Untuk pemesanan via *e-mail*, kirimkanlah ke **ulj@gramedia-majalah.com**. Anda juga dapat memanfaatkan formulir yang kami sediakan. Semuanya memberikan hasil yang sama: dua minggu sekali majalah kesayangan keluarga Anda mendatangi Anda.

FORMULIR BERLANGGANAN

YA! Saya ingin dicatat sebagai pelanggan majalah dwimingguan komputer**akt!f** sekarang juga

Nama : ____________________

Alamat : ____________________

____

____

____

Kode Pos : ____________________

Telepon : ____________________

Mulai edisi : ____________________

Tanda tangan

(____________________)

Setelah Anda isi, potongan formulir ini dapat Anda serahkan kepada agen majalah terdekat. Dapat juga Anda kirim via faksimili ke alamat berikut ini. Bahkan cukup menelepon kami pun bisa.

KANTOR PERWAKILAN

- **Jakarta Pusat & Utara (Hengky)** Tel: (021) 600 6554, 260 1120 Faks: (021) 600 9425
- **Jakarta Barat (Gunadi)** Tel: (021) 554 4502, 544 6551 Faks: (021) 554 4503
- **Jakarta Selatan (Marwoto)** Tel: (021) 750 8932, 750 6143 Faks: (021) 750 6140
- **Jakarta Timur (Dian)** Tel: (021) 885 3614, 885 3778, 8885 2840 Faks: (021) 885 3777
- **Bandung (Dewi)** Tel: (022) 723 7033 Faks: (022) 723 7034
- **Surabaya (Yohanes)** Tel: (031) 503 8470, 503 0777 502 4440 Faks: (031) 503 5238
- **Semarang (Harjono)** Tel: (024) 844 7823, 845 0890 Faks: (024) 844 7822
- **Yogyakarta (Marlin)** Tel: (0274) 521 131, 517 407 Faks: (0274) 517 407
- **Medan (Martha)** Tel: (061) 414 5500 Faks: (061) 414 5800
- **Denpasar (Dewa)** Tel: (0361) 435 364 Faks: (0361) 427 966
- **Makassar (Ira)** Tel: (0411) 457 146 Faks: (0411) 457 149
- **Balikpapan (Agus Rahmadi)** Tel: (0542) 440 800 Faks: (0542) 440 800
- **Palembang (Fitri)** Tel: (0711) 366 073 Faks: (0711) 366 073

FAKSIMILI AGEN

- **Jakarta** (021) 260 1616
- **Bogor** (0251) 323 840
- **Bandung** (022) 421 7634
- **Surabaya** (031) 503 5238
- **Semarang** (024) 554 210
- **Yogyakarta** (0274) 587 921

LAYANAN 24 JAM

- **Jabotabek** (021) 635 9007
- **Bandung** (022) 721 8477
- **Semarang** (024) 357 4745
- **Yogyakarta** (0274) 619 854
- **Surabaya** (031) 550 5007
- **Solo** (0271) 730 377

Komputer dan software-nya sulit Anda gunakan?

Percayalah, itu bukan salah Anda. Itu salah si produsen, mengapa mereka membuat barang yang sulit dioperasikan.

Kendala bahasa, karena Windows dan segala jenis aplikasi itu berbahasa manca? Tenang. Di negeri-negeri berbahasa Inggris pun tak seluruh pemakai PC memahami menu dan fitur yang terpampang pada monitornya.

Karena itu, seperti halnya mereka, Anda yang tinggal di Indonesia pun membutuhkan panduan yang mudah dipahami dan dipraktikkan.

Buku kecil persembahan majalah komputeraktif ini menjawab kebutuhan keluarga Anda terhadap panduan berkomputer yang mudah yang menyenangkan.

komputeraktif.com

Harga Rp 20.000,-
Tebal 112 halaman
Beredar 20 Mei

Langkah-langkah Cepat

Kumpulan Panduan Berkomputer

Persembahan komputeraktif

Rp 20.000,-

komputeraktif.com

Hubungilah agen Anda, pengecer majalah, dan toko buku terdekat

Nomor depan, *beredar 19 Juni*

Ayo, Jeprat-jepret

Liburan telah tiba. Gunakan kamera digital, agar hasil pemotretan selama pelancongan langsung terlihat, dan dapat dikirimkan via warnet. Perbandingan hasil uji kamera digital tersaji lengkap.

Download dari Sana-sini

Liburan mau di rumah saja? Manfaatkanlah untuk men-*download* pelbagai *software* gratis yang menarik dan bermanfaat. Tinggal klak-klik beres.

Membenahi Kinerja PC

Kemarin Anda tak sempat memberikan tonikum pada PC Anda. Sekarang, mumpung ada waktu luang, berilah putra-putri Anda kesempatan untuk menyehatkan komputernya.

Isi komputer**akt!f** edisi 30 dapat Anda simak dari Radio Sonora 100,9 FM, **Rabu 19 Juni, 16.30**

LANGGANAN? EDISI LALU?

Untuk Anda sendiri maupun untuk hadiah, Anda dapat berlangganan dan atau memesan edisi terlewat melalui **Unit Layanan Jual Gramedia Majalah**, Gedung Kompas-Gramedia Lantai 1, Jalan Palmerah Selatan 22-24, Jakarta 10270, pada hari dan jam kerja, telepon **(021) 536 0441, 536 0442**, faksimili **(021) 548 1341.**

E-MAIL KAMI

Redaksi komputeraktif@gramedia-majalah.com
Surat Pembaca surat-aktif@gramedia-majalah.com
Konsultasi noproblem@gramedia-majalah.com
Solusi Masalah antarkita@gramedia-majalah.com
Digital imaging imaging@gramedia-majalah.com
Naskah naskah-aktif@gramedia-majalah.com
Sirkulasi ulj@gramedia-majalah.com
Promosi promosi@gramedia-majalah.com
Iklan iklan@gramedia-majalah.com

LAYANAN 24 JAM

Jabotabek **(021) 635 9007**
Bandung **(022) 721 8477**
Semarang **(024) 357 4745**
Jogja **(0274) 619 854**
Surabaya **(021) 550 5007**
Solo **(0271) 730 3775**

BAGILAH KREASI ANDA!

Jika Anda sudah menjadi anggota milis komputer**akt!f**, maka pintu kami terbuka untuk menampung naskah Anda. Syaratnya?

- Karya sendiri, belum pernah dipublikasikan – jangan pertaruhkan reputasi Anda dengan menjiplak karya orang lain
- Panjang naskah maksimal 5.600 karakter (tak termasuk spasi), berupa langkah-langkah (*workshop*)
- Melampirkan *screenshot* berformat JPEG beresolusi rendah (72 dpi) – jika naskah itu layak muat, maka kami meminta Anda mengirimkan *screenshot* yang berformat PSD
- Naskah dikirimkan ke **naskah-aktif@gramedia-majalah.com**, dengan menyertakan **nama dan alamat lengkap**

komputer akt!f

EDISI INDONESIA

Penerbit PT Prima Media Pustaka
Pemimpin Umum A.M. Elly Handojo
Pemimpin Perusahaan Hartanto
Pemimpin Redaksi/Redaktur Pelaksana Antyo Rentjoko
Redaktur Farid Wahdiono, Rismawan
Staf Redaksi Pramana Sukmajati, Desiderius Ardhy Artanto, Aditya Wardhana, Andy Baskoro, Yuliandi Kusuma, Fenny Amalo, Iyan Rokhadiyan
Artistik Viky Hendrizal, Ariyo Praditiyo, Calvin Irvan, Ade Wahyu Pratama
Fotografer Rano Kusuma
Sekretariat Karolina Novita Rini
Alamat Gedung Perintis Lantai III Jalan Kebahagiaan 4 - 14 Jakarta 11140
Telepon (021) 260 1234 pesawat 2301 - 2304
Faksimili (021) 634 1833

Koordinator Produk C. Susy Triputranti

Promosi dan Sirkulasi
Gedung Guna Elektro Lt. 2
Jl. Terusan Arjuna Utara 50
Kebon Jeruk, Jakarta 11510
Telepon (021) 5696 9990
Faksimili (021) 5696 9995

Promosi Agus Sutedi Prabowo, Salim Djundam

Lisensi & Hak Cipta Internasional Bobby Christoffer

Sirkulasi H. Murtomo, Agus Sudiwahono, Yance Gunawan

Alamat Iklan dan Produksi
Gedung Kompas Gramedia Unit II Lt. 5
Jl. Palmerah Selatan 22- 24
Jakarta 10270
Telepon (021) 548 0888, 548 3008, 549 0666
Faksimili (021) 548 3146, 5494035

Iklan Yosef Bastaman, Alice, Lanny Herawati

Produksi Fransiska Setyarini, V. Ninik Trihatmini

komputer**akt!f** diterbitkan oleh Gramedia Majalah (www.gramedia-majalah.com), atas lisensi Sanoma Uitgevers, Hoofddorp, Nederland (www.vnu.com).

Edisi serupa: *ComputerIdee* (Nederland), *ComputerIdee* (Belgia), *ComputerActive* (Inggris), *ComputerAktiv* (Hungaria), *ComputerIdea* (Spanyol), *ComputerIdea* (Italia), *PC Direkt* (Jerman), *PC Direct* (Prancis)